POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: FIFA 12 ★ PRO EVOLUTION 2012 ★ RESISTANCE 3 ★ WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE ★ DRIVER SAN FRANCISCO ★ DEAD ISLAND ★ BODYCOUNT ★ EL SHADDAI ★

# MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 37
OCTUBRE 2011

## FESTIVAL DE AVANCES

MODERN WARFARE 3
UNCHARTED 3
SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE
THE DARKNESS II
SONIC GENERATIONS
KIRBY MASS ATTACK
RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON
AFTER THE WAR
DRAGON'S DOGMA
BORDERLANDS 2

## Las Guías

Las guías más completas para triunfar

¡LO JUGAMOS A FONDO!

# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

El rol llevado a la máxima potencia

CUMPLIMOS 3 AÑOS!

## ¡MEGACONCURSO DE CELEBRACIÓN!

- 1 LANCER DE MARCUS FÉNIX
- 1 XBOX 360
- 1 EDICIÓN ÉPICA DE GEARS OF WAR 3
- 1 AURICULAR BLUETOOTH
- 1 LÁMINA DE GOW3 FIRMADA POR CLIFFY B.
- 4 ED. COLECCIONISTA DE DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
- 6 EDICIONES COLECCIONISTAS DE DRIVER SAN FRANCISCO
- 5 PACKS DEAD ISLAND: JUEGO + CAJA METÁLICA + UNAS CHANCLAS
- 10 PROMOS DE RESISTANCE 3 + CAMISETA

ANÁLISIS A FONDO

## GEARS OF WAR 3

La guerra contra los Locust alcanza el clímax

REPORTAJE ESPECIAL

## LOS MEJORES JUEGOS HD

Lo mejor de 2011




www.marcaplayer.com

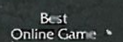




12
www.pegi.info

- Prepárate para un frenético y competitivo juego online que pondrá a prueba tu temple y habilidad.
- Elige entre más de 80 campeones exclusivos y lucha en combates 5 contra 5 o 3 contra 3 en un mundo único y con un aspecto visual estilizado.
- Prepárate para experimentar los mejores elementos de los juegos por sesiones combinados con los elementos permanentes de los MMORPG.
- ¡Juega ya gratis!








Best
PC Game



Best
New Game

game developers choice online awards
Best
Visual Arts



Best
Game Design



Audience
Award



Free to Play



Best
Multiplayer



Best
Strategy


Riot
GAMES

NOS GUSTARÍA DARTE

VIDAS EXTRA



PERO SABEMOS QUE

PREFIERES

UN POCO MÁS DE

ENERGÍA




EL SABOR ES EL KING

burgerking.es




ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: NICOLA SPERONI

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

**DIRECTOR**
David Sanz Verjano

**COORDINACIÓN DE CONTENIDOS**
- Gustavo Maeso (Marca Player TV)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *José de la Fuente (Marca Player FM)*
- *David Navarro (Marcaplayer.com)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

**REDACCIÓN / COLABORADORES**
- Alejandro Peña (Actualidad)
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Javier Artero
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Iván H. Cuesta
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos
- Edu López

**DISEÑO**
- Sol García (Maquetación)
- *Duardo* (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)

**EDICIÓN Y CIERRE**
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García (Cierre)

**PUBLICIDAD**
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

**EDITA**
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
***marcaplayer@unidadeditorial.es***

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.



Publicación ARI FIPP





## Editorial



# TRES AÑOS DE JUEGOS EN *MARCA PLAYER*



> ***David Sanz***
Director Marca Player
twitter *@dsanzverjano*

LOS AÑOS CADA VEZ PASAN más deprisa. Parece que fue ayer cuando vio la luz Marca Player, pero ya han pasado tres años, ni más ni menos. Sólo quiero aprovechar estas líneas para agradecer a todo el equipo que hace posible la revista mes a mes, todo su trabajo, sea el que sea, ya que sin ellos y ellas esto no sería posible. Y sobre todo quiero darte las gracias a ti, que estás sosteniendo ahora mismo la revista pensando "¡joé, qué tío más pesado!", por tu fidelidad, tus críticas y tus felicitaciones. A quienes nos ofrecisteis vuestra mano desde que comenzamos, también gracias de todo corazón, desde las editoras hasta los compañeros del sector; y a l@s que pensáis que sobramos, sólo espero que con el tiempo podamos convenceros de que ofrecemos también mucho trabajo mes a mes.

Para nosotros es un placer cumplir tres años celebrando dos eventos. El primero de ellos, el próximo día 1 de octubre en GAMEFEST 2011, donde 40 lectores podrán conocer de primera mano a los integrantes de esta revista y 'fusilarles' a preguntas (hemos regalado también 100 entradas dobles entre todos vosotros). Y como segundo evento, un concierto el día 20 de octubre en la Sala Ritmo y Compás para el que también sortearemos pases de entrada totalmente gratuitos.




Este tercer curso hemos tenido mucho trabajo, y todo ha sido gracias a ti, que cada mes vas a ese quiosco a invertir en una información sobre videojuegos diferente y cercana. El curso 2011/2012 empieza con nuevos retos, mucha ilusión y muchas ganas, pero también con una noticia triste. Nos deja Dave Navarro. Creció con nosotros y ahora emprende nuevos proyectos. Sólo esperamos que tengas toda la suerte del mundo hermano. Te echaremos de menos.
Nos vemos en ***@dsanzverjano***!

**¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!**

**Participa »**
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

**www.marcaplayer.com**
**marcaplayer@unidadeditorial.es**

**BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:**
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

**BLOG EL MUNDO PLAYER:**
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

## Equipo 2011



**Gustavo Maeso**
*COORDINADOR REDACCIÓN*

"He desempolvado mi guitarra de Guitar Hero después de tanto tiempo y... soy tan feliz"
ME GUSTA: La vuelta al cole.
ODIO: A Navarro, por sucio traidor.
JUEGO A: Draw Race 2.



**Chema Antón**
*COORDINADOR REDACCIÓN*

"Navarro, hazte... ¿Navarro?"
ME GUSTA: Que el gran Kirby siga dando caña como siempre.
ODIO: Que Wii esté tan olvidada.
JUEGO A: Gears of War 3.



**Juan García "X"**
*REVIEWS & REPORTAJES*

"Llegan las vacas gordas. ¡Demasiados videojuegos pal body!"
ME GUSTA: Dormir. Mucho.
ODIO: 2 meses para Modern Warfare 3, puff.
JUEGO A: Gears of War 3



**David Navarro**
*REVIEWS & REPORTAJES*

"Gracias a todos por haberme dejardo ser partícipe de esta gran revista"
ME GUSTA: Que me llevo muchos amigos.
ODIO: Dejar de escribir aquí.
JUEGO A: Deus Ex: HR



**Sol García**
*DISEÑO & MAQUETACIÓN*

"Mira que me jode tener que morirme algun día..."
ME GUSTA: La rutina con sorpresas.
ODIO: El Fotocheck.
JUEGO A: Este mes no he jugado a nada.



**Duardo**
*DISEÑO & REDACCIÓN*

"Uberchar.com va a pegar un pelotazo que os vais a enterar"
ME GUSTA: Hellbreed. ¡Pintaza!
ODIO: El crack para ver la beta de Diablo III.
JUEGO A: Age of Empires Online.



**Jaume Esteve**
*MARCAPLAYER.COM*




**Alejandro Peña**
*ACTUALIDAD*



**Ángel Llamas**
*REVIEWS*

**Marta Sánchez**
*MARCAPLAYER.COM*



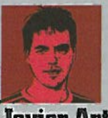
**Iván H. Cuesta**
*MARCAPLAYER.COM*



**Edu López**
*MMO PLAYER*



**Ángel Pedrero**
*REVIEWS*



**Javier Artero**
*REVIEWS*

# CONTENIDOS

## EXCLUSIVA SKYRIM



8 HEMOS PROBADO CON BETHESDA LA ESPERADÍSIMA NUEVA ENTREGA DE THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM.

## SECCIONES FIJAS



## MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE



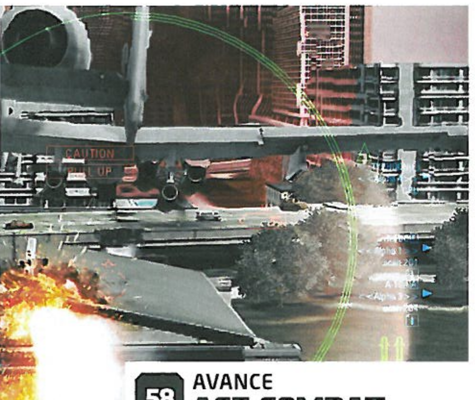
¡Disfruta del cambio de look de la sección!





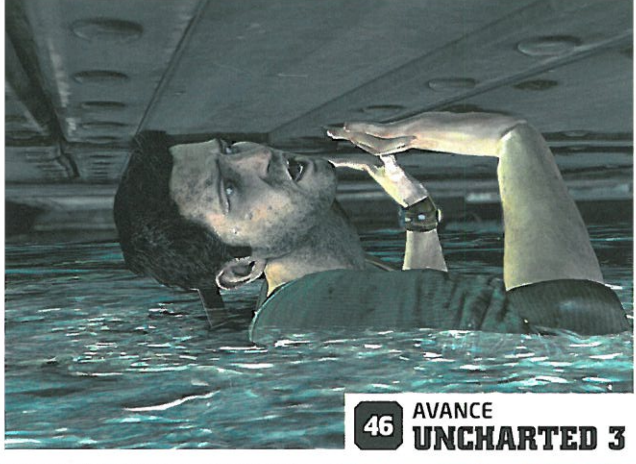


42 AVANCE
MODERN WARFARE 3





58 AVANCE
ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON



46 AVANCE
UNCHARTED 3



74 ANÁLISIS
GEARS OF WAR 3



70 ANÁLISIS
FIFA 12



78 ANÁLISIS
PES 2012




MARCA PLAYER Nº 37 OCTUBRE 2011

## EN PORTADA



## REPORTAJES CENTRALES



## AVANCES



## ANÁLISIS



Y muchos más...

# SKYRI

## Alduin, el Rey de los Dragones, ha llegado y solo tú puedes hacerle frente. La batalla final por los cielos de Tamriel comienza

En ningún momento Bethesda ha lanzado las campanas al vuelo. Ha ido poquito a poquito, paso a paso, durante casi seis años, hasta mostrar ***Skyrim*** en todo su esplendor. Se pudo ver desde su anuncio, el pasado diciembre, a menos de un año para su lanzamiento y con una inquietante fecha de salida: 11-11-11. Todo ello signo de hasta qué punto se está cuidando ***Skyrim***, hasta qué punto se está mimando al que es, hasta ahora, el proyecto más ambicioso, más trabajado y más caro de todos los que ha hecho Bethesda en sus 25 años de historia.

Y nosotros hemos tenido, por fin, la oportunidad de desplazarnos a Londres para jugarlo en exclusiva y a fondo durante unas cuantas horas. Unas horas en las que hemos podido ver una pequeña porción de todo el juego, pero suficiente como para demostrarnos la gran cantidad de potencial que atesora este título.

### La batalla final

Muchos ya habréis oído pequeños retazos de la historia que el juego cuenta, una trama principal de la que muy poco se sabe, ya que Bethesda quiere mantener el secreto hasta el final. La historia se desarrolla 200 años después de los sucesos de *Oblivion*. Ha muerto el Rey de la región ahora independiente de Skyrim y hay en ciernes una guerra civil entre simpatizantes y detractores de la

»

Viajamos a las oficinas de Bethesda en Londres para jugar durante varias horas, y en exclusiva, al juego de rol más esperado de los últimos años, Skyrim. Más de cinco años de desarrollo para el que es el título más importante de toda la historia de la compañía.



Por David Navarro





»

monarquía. Esta guerra está profetizada en los Pergaminos Antiguos (los Elder Scrolls), al igual que lo está la llegada de Alduin, el Dios Nórdico de la destrucción. ¿Nuestro papel? El de Dovahkiin, el último Cazador de Dragones, que debe acabar con este peligro que amenaza con el fin no solo de Skyrim, sino de todo Tamriel.

En total, más de 25 horas de juego en su trama principal, a las que hay que sumar el más de un centenar para superarlo al completo. Estamos ante un juego de grandes dimensiones, en todos los sentidos, y desde el principio de nuestra pequeña aventura por Skyrim lo pudimos comprobar. Tras crear a nuestro personaje al principio de la aventura se nos soltó por los bosques para vagar por ellos, hablar con la gente de los poblados y cumplir unas cuantas misiones. No nos tuvimos que preocupar por la elección de clase, no existe. Este es uno de los elementos más novedosos y también más acertados en el género del rol en los últimos años, y de aquellos en los que desde Bethesda han insistido desde el principio que querían modificar. En realidad, sí que existen clases, lo que no hay es una elección consciente del todo por parte del jugador.

Nos explicamos. En la mayoría de títulos de rol primero elegimos qué queremos ser y después lo somos. "Yo quiero ir a la acción directa, así que elijo ser guerrero y llevo armas enormes y escudos". En *Skyrim* es al revés: "yo elijo cómo juego, y a raíz de ahí voy haciendo a mi personaje y aumentando sus habilidades". Si quieres ser arquero, necesitas usar un arco para mejorar tus atributos con él. Cada vez que utilizamos una de las 18 habilidades que ves en el cuadro, ésta ve aumentados sus puntos de experiencia. Sin embargo, solo podremos mejorar la habilidad con ella y conseguir mejoras (por ejemplo, más daño con el arco, llegar más lejos, disparar con más precisión...) cuando subamos de nivel. Será ahí cuando tendremos que mirar al cielo para ir al menú de habilidades y elegir una en la constelación de estrellas del arco para mejorar nuestra destreza. Además, por cada nivel aumentaremos nuestro tope de vida, maná o energía, nosotros elegimos. Y, por supuesto, sin restricciones. Podemos ser un poderoso guerrero que además controle bien el arco y sepa invocar hechizos de curación. No hay limitaciones de ningún tipo.



● LOS JUGADORES DE PC podéis contar con un kit de creación similar al de Fallout 3 y New Vegas para mejorar el juego a vuestro gusto.

● LAS PELEAS SON MUCHO más espectaculares que en Oblivion, ahora hay hasta finishers cuando eliminas a un enemigo.




Puede parecer que utilizar un firmamento estrellado como menú de habilidades es engorroso, en absoluto. Es muy inmersivo y hasta espectacular. Y curioso, porque choca de frente con el resto de los menús del juego, minimalistas y nada invasivos, pero igualmente muy bien diseñados. En ellos podremos, lógicamente, repasar inventario, equiparnos con nuestras armas o magias y seleccionar nuestras combinaciones favoritas de equipo, que podremos elegir con tan solo un botón de la cruceta de nuestro mando (si jugamos en consola, claro, ya que en PC tendremos más posibilidades).

**Recorriendo Skyrim**

Si nos ciñéramos solo a la historia principal del juego, el título, pese a ser muy bueno, no destacaría demasiado. Lo que hace grande a *Skyrim*, lo que lo hizo a *Oblivion* o a los dos últimos *Fallout*, ha sido el rico universo que Bethesda ha creado a su alrededor. Numerosos pueblos, ciudades y casas, repletas »

## HABILIDADES

**EN EL PARTICULAR** firmamento de estrellas de Tamriel hay un total de 18 constelaciones. Cada una representa una habilidad general y sus estrellas, mejoras en ellas. No hay restricciones a la hora de elegir y mezclarlas como queramos para formar un personaje único. Estas son las 18 habilidades principales que hay en el juego: Encantar, Alquimia, Ilusión, Conjuro, Destrucción, Restauración, Alteración, Herrero, Armadura pesada, Armadura ligera, Bloqueo, Armas a dos manos, Armas a una mano, Arquero, Sigilo, Abrir cerraduras, Robo, Discurso.

## DRAGON SHOUTS

**ADEMÁS DE LAS** habilidades que adquirimos a medida que desarrollamos a nuestro personaje, existen una serie de habilidades en las que los dragones tienen un papel más que protagonista. Se trata de los Dragon Shouts, los Gritos de Dragón. Una serie de conjuros mucho más poderosos que la mayoría de hechizos. Algunos son el aliento de fuego, la ralentización del tiempo, provocar tormentas, teletransportarnos, correr mucho más rápido... Incluso se rumorea que podremos invocar dragones. ¿Cómo se consiguen los Dragon Shouts? Matando dragones. Cada uno, al morir, nos revelará una palabra y, cuando consigamos tres, habremos completado un Grito que nos permitirá utilizar la habilidad. Pueden decantar batallas, por lo que su recarga será muy lenta y habrá que utilizarlos estratégicamente.

de gente que nos habla y nos manda misiones. Para que os hagáis una idea, en nuestra partida llevamos a cabo cometidos tan variados como entregar una carta a una mujer para que deje de salir con su novio, que le es infiel; matar a la dueña de un horfanato en el que se maltrata a los niños haciéndonos pasar por el asesino de una hermandad secreta; asaltar un fuerte repleto de bandidos o ayudar a unos guerreros a acabar con un gigante.

Y todas estas misiones, en función de nuestra partida, los lugares que hemos visitado y nuestro historial se verán modificadas, por lo que ninguna partida es igual que la anterior. Por ejemplo, si vencemos a los asaltadores y luego vamos a la ciudad cercana, los aldeanos nos tratarán mejor e incluso nos darán nuevas misiones. Si somos buenos con el arco, podrá venir alguien que quiera ser tu aprendiz y, si le matas, es muy posible que su padre quiera acabar contigo, o que no puedas cumplir una misión que te iba a mandar o, peor aún, que ésta sea una trampa. Para más inri, las misiones secundarias tendrán en cuenta los lugares que hayas visitado, de tal manera que si el lugar inicial para cumplir una misión es una mazmorra que tú ya has visto, el juego te hará cumplir la misión en otra diferente. Y, además, hay multitud de

**A DIFERENCIA DE LA MAYORÍA DE LOS JUEGOS DE ROL, AQUÍ NO ELIGES QUÉ QUIERES SER EN UN MENÚ: ELIGES A MEDIDA QUE JUEGAS**





## LA SAGA THE ELDER SCROLLS

**COMENZÓ EN 1994,** con la publicación de *The Elder Scrolls: Arena*, para MS-DOS. El título nos llevaba a desenmascarar al falso Uriel Septim VII por todo Tamriel. Pese a sus gráficos pobres y sus frecuentes bugs, ya mostraba la seña principal de la saga: la libertad para hacer lo que quisieras, y por un mapeado enorme. Nunca llegó a España. El segundo juego, *Daggerfall*, salió dos años después, y nos llevaba al Oeste de Tamriel, a las zonas de High Rock y Hammerfell. Pecó de los mismos fallos, y mejoró sus virtudes.

Fue *Morrowind*, de 2002, el que supuso un cambio de generación y una mejora enorme. De hecho, ya marcó la senda de los *TES* actuales: dos cámaras, más libertad, gremios, editor de personaje, crearte una profesión y vivir de ella... Y *Oblivion*, que salió a la venta en 2006, supuso otro salto generacional (ya a la actual) que permitió explotar aún mejor muchas de las opciones que presentaba *Morrowind*. Además, fue la auténtica consagración de *The Elder Scrolls* como una de las sagas más importantes del rol occidental, y el primero en triunfar en España totalmente.



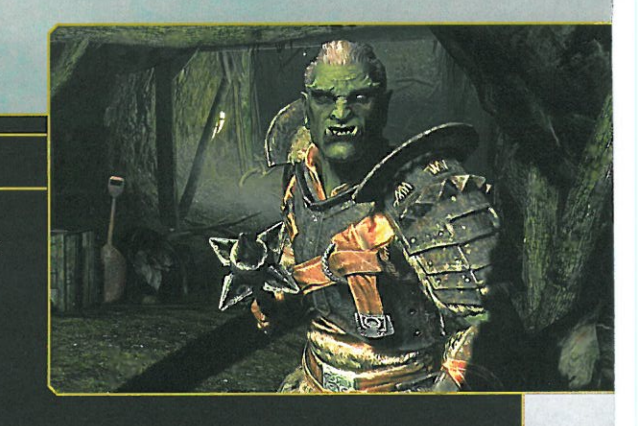
## EN TAMAÑO, SKYRIM ES SIMILAR A CYRODIIL, SOLO QUE AQUÍ HAY QUE TENER EN CUENTA LAS MONTAÑAS

maneras de cumplir una misma misión. ¿Cómo asaltar el fuerte del que hablábamos antes? Si eres muy fuerte, puedes ir de frente, pero te atacarán todos de golpe, aunque puede ser una buena manera de mejorar tu habilidad con escudo. Pero si lo tuyo es el sigilo, será mejor rodearlo, atacar al arquero por la colina e intentar matarlos a todos uno a uno. Depende mucho de tu clase. Esto, que en un juego de acción es normal, es increíble en uno de rol, y más de estas dimensiones.

Otro elemento que mejora en *Skyrim* es el crafteo, es decir, la recolección de materiales y la elaboración de objetos a partir de ellos. Si visitamos una forja, con unas ganzúas y un poco de hierro podremos mejorar nuestra daga. Si además queremos introducirle magia, podemos ir a mesas esotéricas. Se podrán cocinar alimentos al fuego para mejorar sus capacidades y crear recetas suculentas que nos curen más o elaborar pociones de todo tipo con nuestras hierbas. Y no se hará a través de un menú, sino que siempre veremos a nuestro personaje haciendo o cocinando lo que queramos. Son muchísimas las posibilidades.

No podemos terminar sin hablar de la región de Skyrim. Desde el cielo, gracias a un espectacular mapa en 3D, podemos ver un territorio mucho más montañoso que Cyrodiil, en el que hay muchas zonas que recuerdan en gran medida a lo visto en los alrededores de la ciudad de Bruma en *Oblivion*. También hay lugar para zonas verdes y grandes prados. En total ocho grandes ciudades, ninguna del tamaño de la Ciudad Imperial del cuarto *The Elder Scrolls*, pero sí más grandes que cualquier otra, con más calles, más sitios que ver, más casas que visitar o que robar. Y todas, con un diseño totalmente diferente. Desde Whiterun, basada en la Rohan de Tolkien, hasta Windhelm, una nevada ciudad de edificios bajos y que es, según las leyendas, la primera ciudad humana sobre Tamriel; pasando por la amurallada Solitude o Riften, que cuenta con la mayor casa de citas del país. Todas con su cultura, que se puede repasar mediante libros o los rumores de la gente.

A varias semanas del lanzamiento, poco queda ya por mejorar de este juego. Quizá, por lo visto hasta ahora, los tiempos de carga (al menos en consola) y algo más de control en los combates cuerpo a cuerpo, que a veces marean un poco. Por lo demás, es un digno sucesor de *Oblivion*, y ya ha llovido mucho desde que salió. Estamos, casi con toda seguridad, ante el que es quizá el juego más importante de los últimos años para los amantes del rol, un título que está llamado a firmar con tinta de oro en el género del rol occidental. Probablemente, el mejor juego de Bethesda en su historia, y eso es decir mucho. ■



## LAS RAZAS EN SKYRIM

**AL IGUAL QUE OCURRIERA EN *OBLIVION*** o en los dos últimos *Fallout*, lo primero que haces en *Skyrim* es crear a tu personaje. Las opciones son muy numerosas. Desde el sexo o la complexión que quieres para él hasta su número de cicatrices, pasando por la forma de cada uno de sus rasgos faciales, los tatuajes que llevará o el tono de piel. Sin embargo, la decisión más jugosa, como casi siempre, es la elección de raza. En este aspecto no hay, al menos hasta donde hemos podido ver en nuestras horas de juego, diferencias con el anterior *The Elder Scrolls*. Vuelve a haber diez razas y son las diez mismas. Cada una cuenta con una serie de habilidades y resistencias especiales que les hacen más aptos para un estilo de juego u otro. Aquí te los describimos brevemente.

## RAZAS ANIMALES

### ARGONIANOS

**ESTA RAZA DE** reptiles, muy común en los traicioneros pantanos de su Black Marsh natal, ha desarrollado una resistencia natural a las enfermedades y la capacidad de respirar debajo del agua. Con la habilidad Hitskin regenera salud muy rápidamente.

**CLASE IDEAL:** Guerrero / Ladrón / Mago

### ORCOS

**EL PUEBLO DE** Wrothgarian y de las Dragonail mountains. Los herreros orcos son muy valorados por sus habilidades artesanas. Las tropas de orcos de armadura pesada están entre las mejores del Imperio y son temidos cuando utilizan su Ira Berserker, que aumenta algunos de sus atributos.

**CLASE IDEAL:** Guerrero

### KHAJIIT

**PRODECENTES DE LA** provincia de Elsweyr, son inteligentes, rápidos y ágiles. Son excelentes ladrones debido a su habilidad natural para el sigilo. Todos los Khajiit son capaces de ver en la oscuridad y cuentan con ataques cortantes aún cuando van desarmados, gracias a sus garras.

**CLASE IDEAL:** Ladrón

## RAZAS HUMANAS

### BRETONES

**ADEMÁS DE POR** su rápida percepción de la hechicería, hasta el más humilde de los bretones de la región de High Rock puede presumir de una gran resistencia a los ataques de shock. Los bretones pueden utilizar su habilidad Dragonskin para absorber hechizos.

**CLASE IDEAL:** Mago

### NÓRDICOS

**SON LOS CIUDADANOS** naturales de Skyrim, y un pueblo alto y rubio. Fuertes y duros, son famosos por su increíble resistencia al frío y por su talento natural para ser guerreros. Pueden usar su habilidad especial Battlecry para hacer huir a sus enemigos.

**CLASE IDEAL:** Guerrero

### GUARDIAS ROJOS

**LOS GUERREROS MÁS** talentosos de Tamriel, los Guardias Rojos de Hammerfell tienen una constitución robusta y una resistencia natural al veneno. Cuentan con la habilidad Adrenaline Rush en el combate, que aumenta algunos de sus parámetros.

**CLASE IDEAL:** Guerrero

## RAZAS ELFAS

### ELFOS OSCUROS

**TAMBIÉN CONOCIDOS COMO** "Dunmer" en su tierra natal, *Morrowind*, los elfos oscuros destacan por sus habilidades de sigilo y mágicas. Son resistentes al fuego por naturaleza y pueden utilizar su habilidad Ancestor's Wrath para rodearse a ellos mismos por el fuego.

**CLASE IDEAL:** Ladrón / Mago

### ALTOS ELFOS

**TAMBÉN CONOCIDOS COMO** "Altmer" en su tierra natal, las Sommerset Isles, al Suroeste de Tamriel, los Altos Elfos son los más fuertemente dotados para las artes arcanas de todas las razas de *Skyrim*. Pueden utilizar su habilidad Highborn para regenerar Magicka rápidamente.

**CLASE IDEAL:** Mago

### ELFOS DEL BOSQUE

**VIVEN EN LOS** bosques de Valenwood Oeste, donde se conocen como "Bosmer". Son buenos exploradores y ladrones, y los mejores arqueros. Tienen una resistencia natural al veneno y a las enfermedades y con su habilidad Command Animals ordenan a las bestias que luchen a su lado.

**CLASE IDEAL:** Ladrón



### IMPERIALES

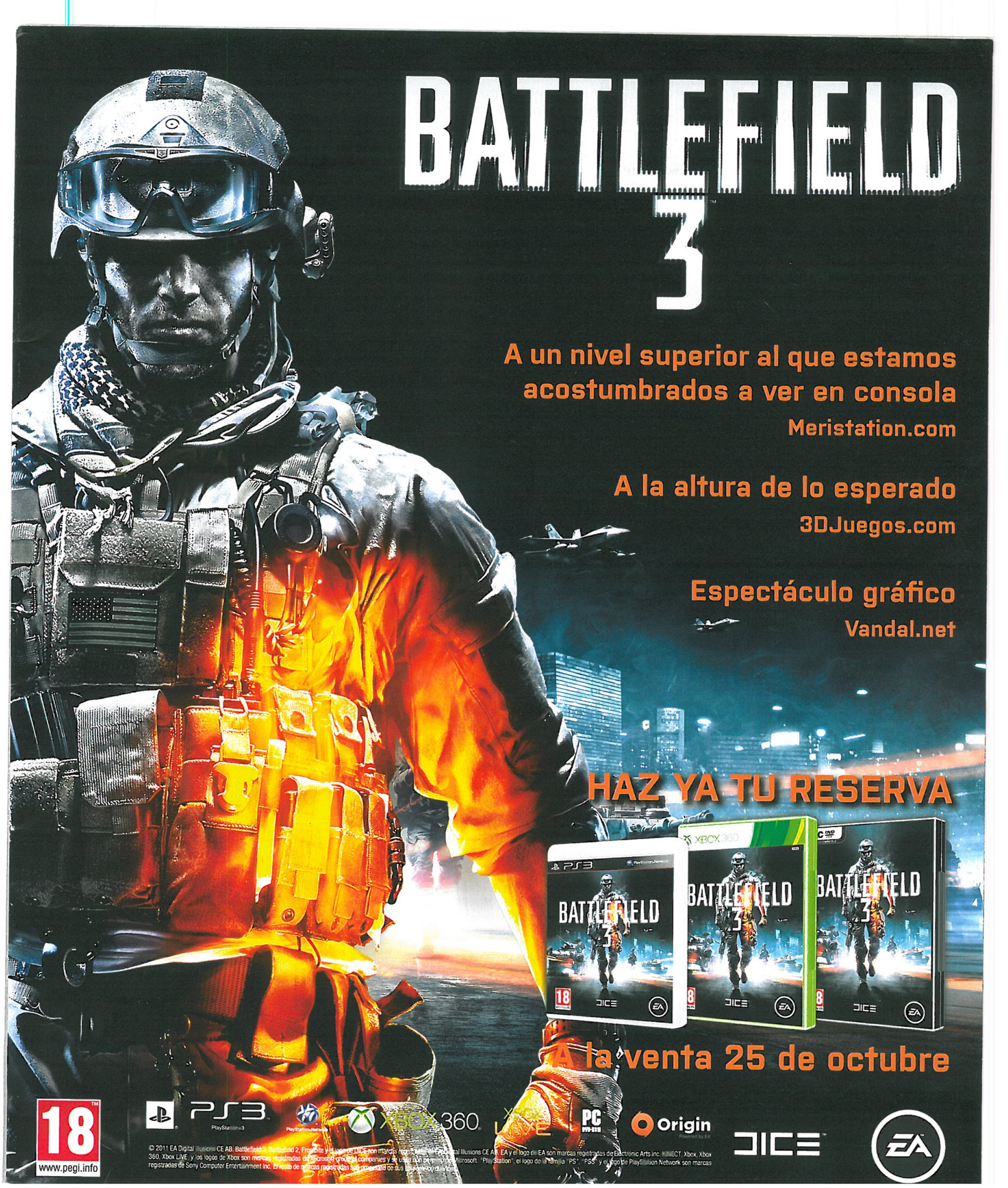
**NATIVOS DE CYRODIIL** (la zona de Tamriel en la que se desarrolló *Oblivion*), los Imperiales han demostrado ser astutos diplomáticos y comerciantes, además de tener habilidades para el combate y la magia. Si encuentras una moneda, el Imperial probablemente siempre encontrará más. Pueden usar su habilidad especial Voz del Emperador para adormilar a un enemigo.

**CLASE IDEAL:** Guerrero / Mago









BATTLEFIELD 3
A un nivel superior al que estamos acostumbrados a ver en consola
Meristation.com
A la altura de lo esperado
3DJuegos.com
Espectáculo gráfico
Vandal.net
HAZ YA TU RESERVA
A la venta 25 de octubre
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
PC
Origin
DICE
EA




## CS: GLOBAL OFFENSIVE CON JUEGO CRUZADO

Valve ha anunciado que *Counter Strike: Global Offensive* llegará para PlayStation 3, PC y Xbox 360 en 2012 y permitirá juego multijugador cruzado entre ordenador y PS3. No sucederá así con la consola de Microsoft.



## FINAL FANTASY X HD PARA PS VISTA Y PS3

Square Enix prepara una revisión de *Final Fantasy X*, el título que salió en 2002 para PS2, con el objetivo de lanzarla en alta definción para PlayStation 3 y PS Vita. El remake llegará a lo largo del próximo año.

TOKYO GAME SHOW 2011

# LA CUNA DEL OCI

**Nos adentramos en el magno evento nipón para contarte de primera mano las grandes novedades de este imparable sector.**




Se ha celebrado una nueva edición del Tokyo Game Show, una de las ferias de videojuegos más importantes a nivel mundial, y os traemos nuestras impresiones de lo visto en el evento.

Empecemos por Sony. Aparte de poder jugar a títulos que veremos presentados en otras compañías, llamó poderosamente la atención *Shadow of the Colossus HD*, que ha ganado enteros en cuanto a espectacularidad y solidez se refiere, así como la obvia y esperada presentación en sociedad de PS Vita, que saldrá el 17 de diciembre, en Japón, y a principios de 2012, en Europa.

La eterna rival, Microsoft, contaba con un 'stand' considerablemente más pequeño que la compañía japonesa, y apostaba de nuevo por Kinect, mostrando como títulos más punteros *Star Wars Kinect* y *Dance Central 2*, los cuales coparon la atención de la gente presente en la feria. Aparte de las novedades del periférico, Microsoft se apoyó en el genial *Gears of War 3* y en el no menos espectacular *Forza Motorsport 4*, dejando a más de un asistente boquiabierto

Bandai Namco nos deleitó con versiones jugables de *Ace Combat Assault Horizon* y *Soul Calibur V*, mientras Konami, por su parte, acaparaba la atención con la presencia de Hideo Kojima, quien habló sobre el recopilatorio de *Metal Gear Solid* en HD. El regusto agridulce se nos quedó con EA, pues nos dejó jugar al esperado *Mass Effect 3*, pero el resto de protagonismo se lo cedió a títulos ya conocidos como *FIFA 12* o *Battlefield 3*. Una gran lástima. ■ > *Por Juanjo Martínez. (Tokyo)*










### PRIMER DLC DE DEAD ISLAND A FINALES DE SEPTIEMBRE

Deep Silver ha confirmado que *Dead Island* contará con su primer contenido descargable a finales de septiembre. Titulado 'The Bloodbath Arena', traerá consigo cuatro nuevos mapas para sobrevivir oleadas de zombis.

# O DIGITAL



NINGÚN ASISTENTE SE RESITIÓ a probar la nueva y flamante portátil de Sony.



### UNCHARTED 3: LA TRAICIÓN DE DRAKE

Brillando con luz propia, la tercera entrega de las aventuras de Nathan Drake se presentó en pantalla de gran tamaño, congregando a una enorme cantidad de gente a su alrededor, quienes disfrutaron de su gran mejora técnica.



### SOFTWARE PARA MÓVILES

La presencia de software para móviles ha tenido un lugar muy destacado dentro del evento, ocupando casi todo el Xperia Play de Sony, así como los lanzamientos de *Final Fantasy* I y II para sistemas Android, de momento en exclusiva nipona.



### CAPCOM NO PIERDE EL TIEMPO

'Stands' enormes y temáticos para juegos como *Dragon's Dogma, Monster Hunter 3G, Street Fighter vs Tekken* y el magnífico *Asura´s Wrath* cautivaron a los presentes. La compañía nipona tiene buenos ases en la manga.



Satoru Iwata, presidente de Nintendo

## Sobre juegos para móviles

"No lo consideramos de ninguna de las maneras. Si nos dedicáramos a crear videojuegos para móviles, Nintendo dejaría de ser Nintendo."




## TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS EN RADIO MARCA

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado, sus propios avances de los títulos que están por llegar (con intervenciones del equipo de redacción y colaboradores de la revista), así como las últimas noticias de impacto y las bandas sonoras más relevantes y que más han marcado a las generaciones de jugadores. Además, si por cualquier causa mayor te lo pierdes durante su emisión en Radio Marca, podrás escucharnos también cada lunes a través de nuestra página Web y nuestro espacio en Facebook, gracias al podcast que subiremos a las plataformas de iVoox e iTunes.

**ESCÚCHALO EN:**









**RADIO MARCA**

| | |
|---|---|
| 96.8 | Alicante |
| 90.9 | Almadén de la Plata (Sevilla) |
| 101.8 | Almansa (Albacete) |
| 99.5 | Almería |
| 89.1 | Barcelona |
| 106.2 | Bilbao |
| 90.4 | Cáceres |
| 101.6 | Cádiz |
| 105.5 | Castellón |
| 102.9 | Córdoba |
| 89.2 | Coruña |
| 104.5 | Guadalajara |
| 90.6 | Hellín (Albacete) |
| 97.7 | Huelva |
| 98.7 | Ibiza |
| 93.6 | Lanzarote |
| 88.2 | Las Palmas |
| 100.6 | León |
| 103.5 | Madrid |
| 94.6 | Madrid Norte |
| 94.2 | Madrid Noroeste |
| 92.7 | Madrid Sur |
| 96.9 | Málaga |
| 91.6 | Mallorca |
| 102.1 | Menorca |
| 89.3 | Orense |
| 98.8 | Palencia |
| 105.6 | Pamplona |
| 103.5 | Pontevedra |
| 104.6 | Radio Aquí Toledo |
| 90.6 | Rioja |
| 106.3 | Rioja Baja |
| 93.7 | San Juan (Alicante) |
| 94.1 | San Sebastián |
| 91.5 | Santa Cruz de Tenerife |
| 94.2 | Santander |
| 106.9 | Sevilla |
| 98.8 | Solo Radio Cartagena |
| 101.3 | Solo Radio Cieza |
| 104.2 | Solo Radio Jumilla |
| 88.9 | Solo Radio Murcia |
| 87.6 | Solo Radio Noroeste Cehegín |
| 90.0 | Solo Radio Torrepacheco |
| 97.7 | Tenerife Norte |
| 97.8 | Tenerife Sur |
| 101.9 | Tortosa (Tarragona) |
| 90.9 | Valencia |
| 101.5 | Valladolid |
| 101.9 | Vigo |
| 87.6 | Zaragoza |



## MAX PAYNE 3 LLEGARÁ EN MARZO DE 2012

Tras sufrir varios retrasos y rumores sobre su cancelación, Rockstar Games por fin ha confirmado que el esperado *Max Payne 3* llegará a Europa en marzo de 2012 para PC, PlayStation 3 y Xbox 360.

## DOS NUEVAS ENTREGAS DE YAKUZA A LA VISTA

El creador de la saga ha anunciado dos nuevas entregas. Se trata de *Yakuza 5* para PlayStation 3, por un lado, y de la secuela de *Black Panther: Yakuza Chapter* para PSP. Ambas llegarán el próximo año.

## DRAGON QUEST X SERÁ ONLINE PARA WII Y WII U

Square Enix ha presentado el próximo título de su franquicia de rol *Dragon Quest*. El título contará con versiones para Wii y Wii U y saldrá a la venta en 2012, al menos en Japón. A su vez se ha confirmado que adoptará la fórmula MMO.

ENTREVISTA

# "El objetivo es evitar infecciones en quirófano gracias a KINECT"

Entrevistamos al equipo ganador del concurso "Únete al movimiento Kinect", desarrollador de la aplicación de Kinect para el área quirúrjica, TedCas. Su proyecto puede salvar miles de vidas.

KINECT, PARA ACTIVIDADES MÁS ALLÁ DEL JUEGO. Este grupo de jovénes emprendedores cántabros ha sido elegido como ganador del concurso "Únete al movimiento Kinect". El objetivo era desarrollar una aplicación que utilizase Kinect en el entorno Windows. Ellos se decantaron por una utilización sanitaria, capaz de salvar más de 6.000 vidas al año en España.

**› Antes de participar en este concurso de Microsoft, ¿habíais utilizado Kinect antes?¿Sois jugones?**

» Gerardo: No somos grandes jugones. Sin embargo, sí que recuerdo la primera vez que usamos Kinect. Fuimos tres de nosotros a una gran superficie a comprar y allí tenían montadas varias Xbox 360 con Kinect. ¡No pudimos resistir la tentación! No podíamos imaginarnos el gran éxito de nuestra, entonces, futura aplicación.

**› ¿En qué consiste TedCas?**

» Daniel: TedCas en un sistema de acceso y control de información mediante el uso de gestos, sin necesidad de tocar nada en un quirófano. En otras palabras, emula una pantalla táctil pero sin la parte táctil, ¡al más puro estilo Minority Report! Para ello, todo lo que se necesita es Kinect de Microsoft, un PC embebido y nuestro software. El objetivo es evitar infecciones provocadas por el contacto físico con materiales, como los ratones o los propios ordenadores.

**› ¿Cuánto tiempo os llevó desarrollarlo?**

» Daniel: El desarrollo duró aproximadamente unos dos meses.

**› ¿Es vuestra primera creación con el sensor Kinect?**

» Jesús: ¡En realidad no! Tenemos disponibles en el mercado tres aplicaciones más. Una dedicada a retailing en la que la gente puede acceder a información sobre los comercios (horario, localización de tiendas, stock...) mediante un sistema basado en Kinect que se encuentra dentro de un establecimiento sin necesidad de tocar nada. Una segunda que permite realizar presentaciones en el PC sin necesidad de un mando a distancia o ratón. Finalmente, tenemos una tercera en la que el usuario puede hacer visitas virtuales a través de mapas o imágenes mediante un control a distancia realizado con el movimiento de las manos.

**› ¿Creéis que llegará a instaurarse como herramienta hospitalaria?**

» Gerardo: el apoyo de Wayra y Microsoft es un fuerte empuje para que así sea. Ahora mismo necesitamos información desde el ámbito médico sobre lo que necesitan para finalizar los últimos retoques del sistema, es decir, qué tipos de menús, qué gestos de control, etc. Como primicia, adelantaros que es muy probable que este mismo mes se vea la primera unidad instalada en un quirófano, aunque no os podemos adelantar dónde. Pero tranquilos, ¡os informaremos cuando ocurra!

**› ¿En qué otros ámbitos creéis que Kinect puede tener un papel importante?**

» Juan: como ya os ha comentado mi compañero previamente, en temas de comercio, institucionales, museos, docencia, etc. ¡Y TEDESYS estará allí!




**DE IZQUIERDA A DERECHA:** Juan Castillo, Daniel Calvo, Jesús M. Pérez y Gerardo Caballero

Daniel Calvo

## Sobre la aplicación

"Es un sistema de acceso y control de información mediante el uso de gestos, sin necesidad de tocar nada"

**› Como premio viajaréis al Campus de Microsoft en Seattle. ¿Qué expectativas tenéis de ese viaje?**

» Daniel: Pensar en estar reunidos con la gente que ideó Kinect es algo increíble. Es una oportunidad para mostrar nuestra idea, compartir opiniones y comentar posibles mejoras de interés.

› *Marta Sánchez*



# LA HORA TOST

dime que te encantan :)



**Gina Tost**
Twitter @ginatost





**David Navarro**
Ex editor de Marca Player

## Opinión

### La filosofía Nintendo

La filosofía Nintendo consiste en no frustrar al jugador. Que los niños no se sientan mal cuando juegan a un juego en el que les meten balazos en la nuca, o cuando se caen por un precipicio evitando hamburguesas gigantes que intentan comerles. Tampoco deben sentirse mal si se les dice que tienen que cumplir una misión en 3 minutos y se les termina el tiempo. Lo han intentado, han participado, y esto es lo que importa, ¿no?

Nuestros personajes ya no mueren. Los malditos caen por precipicios, se cortan, se mutilan, son mordidos por zombies o son acribillados por un malo malísimo que no nos permite avanzar hasta que no gastemos todas las balas de nuestra pistola mientras vamos andando a oscuras por un bosque. En nuestros tiempos, el juego se para y nos rescata del trauma un menú de "continue" o un ángel volador. Entonces seguimos en el mismo punto en el que estábamos (algunas veces con pistas para los pequeños lerdos) o incluso el juego nos deja un poco más adelante por si nos cuesta. No vaya a ser que nos oigan llorar en el Ventrilo.

¡Maldita sea! ¡Si hasta el juego de Doritos Crash Course te permite avanzar si te quedas encallado en más de cinco intentos en un trocito del recorrido!

¿Estamos locos?
Recuerdo la recreativa de Donkey Kong en la que Mario tenía que rescatar a la princesa Peach del mono evitando barriles y martillos. Creo que no conozco a nadie (que no sea un maldito maníaco depresivo y tenga una entrada de un piso a base de gastárselo en recreativas) que haya pasado de la primera o segunda pantalla. ESO era dificultad. Te dejabas tu paga en llegar a la segunda plataforma (si eras de los buenos). Si ya subías al primer piso eras el amo del recreo y los niños te regalaban su merienda. ¡Qué tiempos!

No poder morir en un videojuego convierte a Walter Day en la ramera de Billy Mitchell y Steve Wiebe. Como si Cliffy B cambiara sus lancers por una paleta del Scribblenauts. Como si en Theme Hospital la gente llegara directamente curada. Como si Kojima dejara de obsesionarse con las cajas de cartón y las usara solamente para su gato como hace la gente normal. ¡Malditos referentes freaks!

Atentamente, Gina Tost

PD: Las mujeres no morimos por sangrar una semana al mes, pero prefería llamarlo "La filosofía Nintendo" a "Los Comunistas en nuestra consola". Llamadme conservadora.

## GADGETS QUE MOLAN

### HTC Sensation XE

El terminal con Android de HTC que va de la mano con Beats Electronics. Así que tenemos un bonito pack con el Dr Dre para escuchar música en unos auriculares pequeños, pero molones.

### 3DS Expansion Slide Pack

Dotar a la 3DS de una segunda palanca de control. No se a vosotros, pero a mi me faltan dedos.



## Videojuegos



### Cool Spot

Cool Spot: Nadie bebe ya 7UP, pero la pastilla roja creada por Joanna Ferrone y Sue Rose llegó en 1990 para diversas plataformas. Nadie la entendió, pero todos hemos jugado.



### Doritos Crash Course

Con el objetivo de desarrollar videojuegos independientes, Doritos creó un concurso, y este fue uno de los vencedores. De lo más simple y adictivo que existe. Para Xbox 360.



### Donald Land

Este plataformas fue su primera aparición en un videojuego de Ronald McDonalds en 1988. Luego vinieron otros 3. Hasta que nos dio por imposibles.

## #FOLLOW FRIDAY




Retuitea todo lo que considera necesario, así que si quieres estar enterado en los videojuegos, basta con ver su timeline.




Habla poco, pero cuenta lo necesario para ser un imprescindible en un timeline sobre videojuegos de Twitter.

## ESTO NO ES UNA DESPEDIDA

Toda buena noticia tiene su reverso. Por cada cosa buena que te pasa, es probable que haya algo que no te guste del todo. Comienzo ahora una nueva etapa, en la que trabajaré en un proyecto nuevo, muy ilusionante para mí. Esa es la buena noticia.

La mala, muy mala, que por ello tengo que dejar Marca Player. Tengo que dejar la revista en la que más he crecido profesionalmente. Os tengo que dejar a vosotros, los fieles lectores que habéis apoyado desde el principio estas hojas de papel repletas de amor por los videojuegos. Y tengo que dejar a mis compañeros que, con el paso del tiempo, número a número, se han convertido también en mis amigos.

Supongo que en cada línea que leéis se nota el buen rollo que ha habido siempre en Marca Player. Obviamente, el jefe es el jefe, y los 'curritos' somos los 'curritos' pero, por encima de eso, todos somos partícipes de las decisiones que se han tomado siempre, todos hemos tenido nuestra pequeña parcela para decidir, opinar y querer hacer la revista un poco más a nuestra manera, y siempre para mejorarla. Esa es la magia de Marca Player, lo que la hace tan especial y convierte el trabajo en un placer.

No me voy a poner a agradecer uno por uno a cada miembro del equipo todo lo que he aprendido de ellos, no tendría espacio en estas líneas. Simplemente puedo decir: GRACIAS A TODOS.

Me marcho con la satisfacción de haberlo dado todo en la revista para que mes a mes fuera un poco mejor. Creo que, en mi pequeña parcerla, lo he conseguido, igual que todos mis compañeros.

Espero que muy pronto tengáis noticias mias, eso significará que mi nuevo trabajo marcha bien. Pero mientras, me paso a vuestro lado, al lado del lector, para seguir disfrutando de la que es, sin lugar a dudas, la mejor revista de videojuegos que se hace en España.



# TOP5

Los móviles de última generación son capaces de ejecutar juegos a la altura de poderosas consolas. Estos son vuestros favoritos:



## 1 ANGRY BIRDS

### PÁJAROS CON MALA UVA

Como juego más vendido de la historia en soportes móviles, los 'pájaros furiosos' lanzados en tirachinas de este adictivo título son ya un fenómeno social que traspasa las fronteras del videojuego. Tienen peluches y han aparecido en varios programas de TV.

## 2 PLANTS VS. ZOMBIES

### ARMADO CON JARDINERÍA

El juego de PopCap cuenta ya con versiones para la mayoría de plataformas disponibles. Un divertido título 'Tower Defense' en el que nos tenemos que defender de oleadas de zombis gracias al uso de distintas plantas como armas.



## 3 N.O.V.A. 2

### DIGNO DE LAS CONSOLAS

Considerado por muchos como el mejor FPS de iPhone que existe. Sus doce niveles de campaña, su gran variedad de armas, y sobre todo, sus adictivos modos multijugador de hasta diez jugadores hacen que muchos estén ansiosos por jugarlo en consolas.

## 4 CUT THE ROPE

### UNA MASCOTA MUY GOLOSA

Una propuesta simple y adictiva a a la vez que consite en alimentar a base de caramelos a una suerte de monstruo llamado Om Nom. Para ello tendremos que cortar una serie de cuerdas hasta que el dulce llegue a su hambrienta boca.

## 5 ASPHALT 5

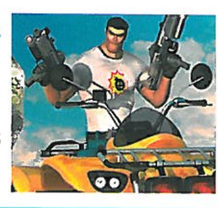
### EL GT PARA MÓVILES

Desarrollado por Gameloft, este título de carreras cuenta con gráficos 3D llenos de detalles y los modelos más atractivos de coches. Además, corre más fluido que nunca.



## VIRTUAL FIGHTER 5 PARA XBOX LIVE Y PSN

Conocido como Final Showdown, será un título independiente con nuevos luchadores, un sistema de control más fluido y nuevos modos de juego. Sega espera que esté listo para el verano que viene en Xbox Live Arcade y PSN.



## SERIOUS SAM 3 DE PC LLEGA EN OCTUBRE

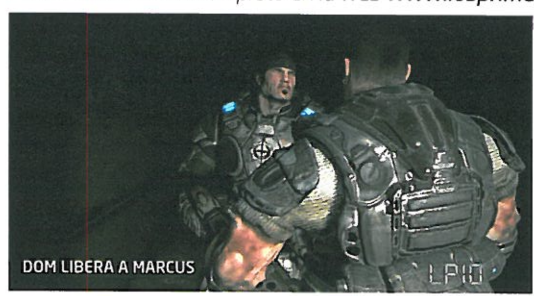
Croteam ha asegurado que *Serious Sam 3* para PC llegará a Steam el próximo 18 de octubre, mientras que para Xbox 360 y PS3 tendrá que esperar un poco más.

LOS PRIMEROS 10

# 10 MINUTOS DE GEARS OF WAR

***Por Carlos Uriondo y Diego Pereira.***

*Puedes ver el vídeo completo en la web* ***www.losprimeros10.es***



DOM LIBERA A MARCUS



PIES EN POLVOROSA



DE CAMINO A REUNIRSE CON EL ESCUADRÓN DELTA



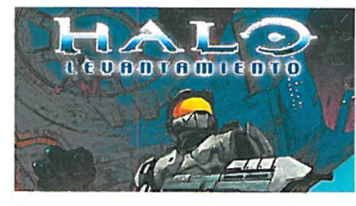
EL CORONEL HOFFMAN NO TRAGA A MARCUS



ESTO NO HA HECHO MAS QUE EMPEZAR

# Apaga la consola

LIBRO **A LA VENTA EN OCTUBRE**




## HALO: LEVANTAMIENTO

Brian Michael Bendis y Alex Maleev son los responsables de este puente entre la segunda y la tercera entrega de la epopeya creada por Bungee, pero también presentan el fascinante universo de Halo a todos aquellos que no lo conozcan.

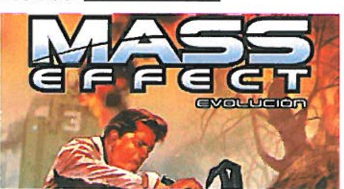
CINE **ESTRENO 30 DE SEPTIEMBRE**



## LOS 3 MOSQUETEROS

Una nueva y espectacular adaptación de la famosa novela de aventuras de Alejandro Dumas. Rodada íntegramente en 3D y dirigida por Paul W.S. Anderson, cuenta además con el reparto de Orlando Bloom, Milla Jovovich y Cristoph Waltz, entre otros.

LIBRO **YA A LA VENTA**




## MASS EFFECT 2: EVOLUCIÓN

Los primeros pasos de la humanidad a través de la galaxia han encendido las llamas de una guerra interplanetaria. Mientras el fin de las hostilidades se acerca, la batalla comienza para un hombre que viajará hasta el corazón del conflicto para descubrir la verdad.



## PRIMER DLC DE DUNGEON SIEGE 3 EN OCTUBRE

Square Enix ha anunciado que *Dungeon Siege 3* recibirá en octubre el DLC titulado 'Treasures of the Sun', el cual añadirá varias horas de juego adicionales, expandiendo el mundo de Ehb. Costará 9,99 euros o 800 Microsoft Points.




## PLAYSTATION HOME PONE EN MARCHA SU GRAN REDISEÑO

Sony ha confirmado que durante este mismo otoño iniciará un rediseño para PlayStation Home. Su principal ejecutivo ha declarado: "Vamos a aumentar el nivel de los juegos como corazón de la experiencia Home. Lo primero que veréis al entrar serán juegos."

VIAJE AL XP DE ACTIVISION BLIZZARD DE LOS ANGELES

# CALL OF DUTY TE LLAMA A FILAS

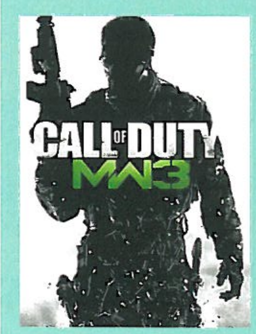
**En plena época de crisis, Activison realiza un despliegue de medios sin parangón para promocionar Modern Warfare 3.**

Desde que el videojuego comenzó a tener cierta relevancia, las ferias promocionales han sido parte importante de la maquinaria de promoción de esta joven industria. Quizá las más conocidas son aquellas dedicadas a infinidad de juegos y accesorios, pero en cambio las más apreciadas por las legiones de fans de los distintos juegos son aquellas dedicadas casi en exclusiva a un reducido número de juegos. Es el caso del multitudinario *Blizzcon* de Blizzard —últimamente copado por *World of Warcraft*— o la *Quakecon* de Id Software.

Ahora se suma un evento más a este tipo de reuniones: el ***Call of Duty XP***, que además pretende traspasar la frontera del videojuego y hacer sentir a los jugadores la mejor experiencia posible dentro y fuera de las pantallas. De este modo, Activision ha celebrado, durante los días 2 y 3 de septiembre en Los Ángeles, esta reunión a la que han asistido miles de aficionados a la saga de acción en primera persona creada por Infinity Ward.

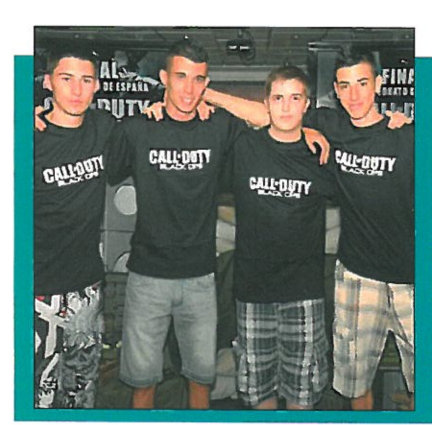
Aunque la entrada costaba la friolera de 150$, todo el dinero recaudado fue a parar a las arcas de la ONG *Call of Duty Endowment*, dedicada a la reinserción de los veteranos de guerra estadounidenses. Con este precio se podía acceder a las instalaciones, en las que había dispuestas cientos de consolas Xbox 360 (el evento estaba patrocinado por Microsoft) para la prueba del modo multijugador de *Modern Warfare 3*. De igual modo, también se habilitó una serie de conferencias y concursos entre los participantes, así como algunas actividades al aire libre, entre las que destacaba la recreación del mapa Scrapyard, que hemos podido ver y disfrutar en el ya añejo *Modern Warfare 2*.

En resumidas cuentas, todo un despliegue millonario que tuvo como colofón los conciertos de Dropkick Murphys y el conocido rapero Kanye West.




**EL SEGUNDO EVENTO MÁS** visto en streaming de la historia, por detrás de la boda del príncipe Guillermo de Inglaterra y por delante del discurso presidencial de Obama.

**SIRVIÓ COMO PRESENTACIÓN DEL** modo multijugador de Modern Warfare 3 y los servicios gratuitos y precios de suscripción premium a Call of Duty Elite (50$ anuales).

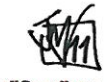


## El torneo del millón

## ESPAÑA TAMBIÉN JUGÓ

Equipos de todo el mundo se dieron cita, 28 de ellos clasificados en los torneos nacionales y 4 seleccionados entre los participantes del torneo del día anterior. En representación de España participó Pain Gaming Madrid (Iván Iglesias, Rubén Serrano, Alejandro Marcos y José Manuel Navarro). Realizarón un buen papel, pero no pudieron llegar a los premios, copados por equipos anglosajones. Optic Gaming, uno de los equipos estadounidenses, fue quien se alzó con la victoria.

















# PÍXELES SON Y EN PÍXELES SE CONVERTIRÁN

PIXEL LOVE AT AKIHABARABLUES.COM

• Diseño @Roswell_AKB
• Texto @ABKristian



"YO HE VISTO COSAS QUE VOSOTROS NO CREERÍAIS.
ME CASÉ CON DECENAS DE CHICAS Y CHICOS EN LOS SIMS.
PASÉ HORAS Y HORAS CONFIGURANDO A MI PERSONAJE DE TOP SPIN.
ME PROBÉ HASTA EL ÚLTIMO SOMBRERO DISPONIBLE EN EL CENTRO COMERCIAL DE DEAD RISING.
TODOS ESOS MOMENTOS SE PERDERÁN EN EL TIEMPO COMO PARTIDAS CORROMPIDAS EN UNA MEMORY CARD.
ES HORA DE HYPEAR..."

**ALGUNOS** tienen amigos imaginarios. Otros son pseudomadridistas. Yo, por mi parte, sufría con la muerte de cada uno de mis soldados en el primer Command & Conquer Puede parecer algo ridículo si se piensa fríamente, pero supongo que en una imaginaria escala de ridiculez es peor hablar solo ¿No? Y eso no está tan mal visto. Es más, si tienes el suficiente dinero hasta puede llegar a ser un signo de carismática extravagancia. Como dijo Homer Simpson, monóculo en ristre ¿Qué ventajas tiene este automóvil contra, digamos, un barco, que también podría comprar?

Cómo no iba a sufrir por mis tropas. Los soldaditos GDI no eran más que un puñado de píxeles indefensos cuyo nivel de detalle brillaba por la ausencia: me necesitaban. Cada vez que un zambombazo NOD liquidaba a alguno, mi corazón de gamer se compungía. No podía evitarlo. Sentía como si les hubiera fallado. Se habían sacrificado por un supuesto bien mayor, pues combatían contra las fuerzas del mal, defendiendo los millones de vidas de un mundo de circunstancias que sólo se intuía en las escenas cinemáticas que se visualizaban entre batalla y batalla. Entregaban su vida digital a un ideal imaginario. Sí, imaginario. Porque las motivaciones del conflicto eran mucho menos tangibles que la alegría con la que cada soldadito me contestaba con un voluntarioso "Yes, sir" cada vez que hacía click en su sumisa cabeza. Mucho menos visibles que el rastro de sangre que dejaban al ser abatidos. Pobres diablos. Cómo no iba a cogerles cariño.




El asunto del afecto por la vida pixelada no debería sonar tan extraño. Juegos como Los Sims se sustentan en la vinculación del jugador con su alter ego virtual. La fórmula, así, consiste en interactuar, a través de tu personaje pixelado, con un grupo de vecinos para hacer amigos y enemigos a partes iguales, de mejorar en tu trabajo virtual, de construir, decorar y amueblar tu casa, de buscar pareja/parejas y de, si te atreves, tener descendencia. Cuanto más tiempo le dedicas a tu vida Sim más apego te despierta su mundo y más real se vuelve. Ocupas tu mente en pensar en las relaciones que se crean y se destruyen, en cómo mejorar sus vidas, en los pasos que deberías realizar a continuación. Y cuando dejas entrar esa vida virtual en tu cabeza, ya no hay vuelta atrás.

Piensa en tu once del FIFA, en ese cariño especial que tienes a ese jugador desconocido por tus colegas que a ti tan buenos resultados te está dando y niega si puedes que tú también sientes algo por esos personajillos digitales. Por tu tenista de Top Spin, que tanto te está costando entrenar y el escándalo que montas con cada punto que consigue o pelota que envía fuera. O en la satisfacción con la que vistes con ropa estrafalaria a tu personaje en Dead Rising y cómo sufres cuando los zombies meriendan a su costa. Esa vinculación emocional con nuestro alter ego está ahí, es casi inevitable: tu yo pixelado te importa. Sólo echa cuentas de las horas que le dedicas a la semana a vivir sus vidas virtuales. James Cameron, dicen, hizo una velada crítica a dicha vinculación con el personaje de la doctora Grace Augustine en Avatar, interpretado por la legendaria Sigourney Weaver. Un personaje que cuidaba mucho más el aspecto de su representación en el mundo de los Na'vis que el de su yo humano. Yo, realmente, nunca lo vi como un ataque a los jugadores, sino como un guiño. Un guiño a nuestra otra vida.

Esa vinculación no se produce siempre. Cuanto más carismático es el personaje, cuanto más mitificado está, más difícil es que se produzcan esos sentimientos. La muerte de Mickey Mouse en cualquiera de sus juegos no nos afecta, pues sabemos que el personaje está por encima de nuestra poca habilidad a los mandos. Lo mismo con Super Mario, Rayden o Shepard. Esos héroes no mueren realmente, tan sólo nos recuerdan nuestras limitaciones como jugadores. En cambio cuando controlamos a un antihéroe, cuanto más nos identificamos con la naturaleza del personaje, cuando compartimos más matices con él, cuanto más terrenal resulta, más facilmente se establece el vínculo. Un vínculo que nos arrastra a un viaje emocional ligado al personaje digital.

La reencarnación cuenta con una nueva dimensión en el terreno de los videojuegos. Puede parecer que la muerte tal y como la entendemos en el plano físico no alcanza realmente a los personajes digitales, pero cada vez que el Game Over aparece en la pantalla, ¿Quién nos dice que no es una nueva alma la que se introduce en el cuerpo pixelado del protagonista? La muerte para los personajes los videojuegos quizá no sea definitiva, siempre estará la opción de empezar una nueva partida, pero eso no la convierte en algo necesariamente indoloro para los jugadores. Al menos cuando los que muerden el polvo son mis añorados soldaditos pixelados. Píxeles son y en píxeles se convertirán...

# MMO PLAYER POR MMOGAMER.ES

## ¿TENÉIS YA VUESTRO PACK DE SUPERVIVENCIA: 1 MES EN CASA CON SWTOR?



## EN ESTE NÚMERO



## Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos..

Juanma Castillo DIRECTOR

Alex Peña Plaza EDITOR

Edu López 'Aiolos'

Héctor Montoro 'Kreidmar'

José Luis Carande 'Ark'





**WTF!** Vale, de acuerdo, si ser soldado imperial con rayos mágicos por las manos sirve para concer a la peliroja... escojemos la B... ¡Luego si hay que aprenderse el paso marcial no queremos lloros!

### LANZAMIENTO DE RISE OF INMORTALS

Tras su periodo de beta, el MOBA DotA-like de Petroglyph Games llega a su lanzamiento oficial con más sombras que luces. ¿Qué opináis?

### RUSTY HEARTS YA ES BETA ABIERTA

Otro de los tapadillos de estos meses, el MMO hack'n slash Rusty Hearts de los chicos de Perfect World, está ya en beta abierta. ¡Probadlo y opinad!

### LA COSTA DE AGE OF CONAN NAVEGABLE

El nuevo mapa de juego, inspirado en la nueva película del Cimmerio, La Costa Salvaje de Turan, ya está disponible para aquellos usuarios de pago.



### SIMS SOCIAL SUPERA A FARMVILLE

Lo que era un secreto a voces: Que Sims Social se iba a comer al resto de juegos sociales, es ya un hecho: 36 millones de usuarios consiguió el título de Facebook.

REPORTAJE

# EA SE VUELVE MASIVA EN LA GAMESCOM

## Electronic Arts apuesta por los MMO para sus futuros lanzamientos.

**Nos gustan los MMOs y, además, nos gusta que le gusten a EA. ¡Qué a gusto!** ...Sí, paramos ya, amigos, pero es que no cabemos en nuestro gozo cuando vemos que una de las más grandes (después de la Pantoja) ha decidido al fin apostar todas sus chapas de valor a nuestro género favorito.

Por de pronto, EA nos enseñó en el pasado Gamescom dos título lárgamente esperados: Star Wars: The Old Republic (que a estas alturas ya deberíamos haber catado pero que los goblins de las betas parecen haberse ensañado con Europa, 'one more time') y el personalmente 'hypeadísimo' The Secret World. ¿Por cuál empezamos a hablar? Pues sí, joven padawan, por el de Lucas: Bioware lleva años poniéndonos los dientes largos con lo poco que iba mostrando del esperadísimo nuevo MMO del universo Star Wars y tras los últimos visionados, podemos afirmar que, o mucho se tuercen las cosas, o estamos ante el MMO más potente para el 2011-2012. ¡Yo quiero ser Imperial!

The Secret World es otro de esos títulos que llevamos siguiendo desde hace años. De las expertas manos de Funcom, padres de Anarchy Online y el renacido Age of Conan, nos llega un título que parte de la premisa de que todas las leyendas urbanas y mitos son, llanamente, reales. Tres facciones en liza: no hay subida de nivel propiamente dicha, no podemos cambiar de facción (elegid bien)...

Pero la cosa no acabó ahí. EA se sube también al carro de la fiebre MOBA actual y lanzará también Warhammer 40.000: Wrath of Heroes, actualmente en beta cerrada y que ya hemos catado, se trata de otro DotA-like que quiere su parte del pastel. ¿Lo conseguira? DotA 2 mediante. ■ Por Juanma Castillo

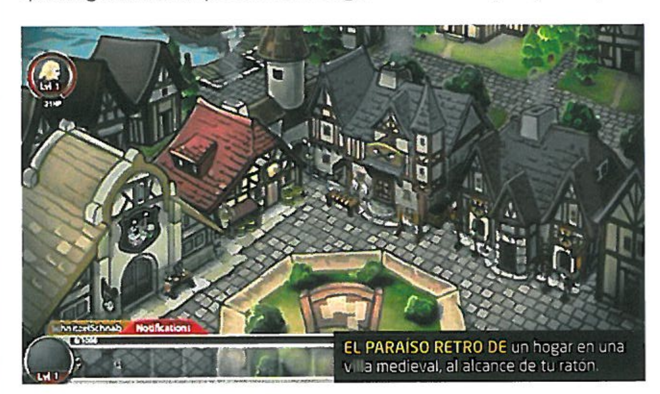
# ¡Probamos Heroes of Neverwinter!

## SI HAY QUE IR SE VA... PERO IR 'PA NÁ'

Al fin ve la luz la beta de una de las sagas más jugadas y esperadas, *Heroes of Neverwinter,* un juego para Facebook.

Nada más empezar, disfrutamos de un sonido que nos traslada casi al momento al universo D&D, simplemente embriagador. Podemos elegir cuatro clases distintas: el Guerrero Dragonante, el Hechicero Elfo, una Clériga Humana o un Picaro Halfing.

Las misiones nos llevaran a recorrer zonas instanciadas llenas de monstruos y nuestro descanso lo encontraremos en la ciudad, donde estará nuestra morada; la taberna para contratar compañeros, o la plaza del pueblo donde iniciar aventuras. También existe un mercado para comprar items y armas. Pero lamentablemente, en *Heroes of Neverwinter* te encuentras con unos gráficos feuchos y antiguos, a pesar de ser un juego para Facebook. Con una jugabilidad también algo limitada, tal y como está el juego puede-que haga más mal que bien a la saga. ■ Por Edu López (Aiolos)




EL PARAISO RETRO DE un hogar en una villa medieval, al alcance de tu ratón.

# Hellbreed ya está en castellano

## GAMEFORGE TRADUCE SU RPG DE ACCIÓN DE NAVEGADOR

**Lo cierto es que ha sido visto y no visto;** El mes pasado os hablábamos del nuevo juego de navegador de los alemanes Gameforge, de su jugabildad diablera, de sus gráficos imposibles en la plataforma, de sus clases y, en definitiva, de todo lo que ofrecía esta nueva apuesta de la segunda compañía mundial más importante en el mundo del MMO. Pero es que resulta que nos tenían reservada una sorpresa: ¡*Hellbreed* totalmente en español! Ahora sólo cabe no tener internet como excusa para no echarle una ojeada. ■




## WTF!

Ahora ya no sabemos a quien preferir: Lina es el personaje más llamativo de lo que hemos visto hasta ahora de DotA 2. ¿Habéis visto la cazadora de demonios de Diablo III?


NOS ENCANTA EL ARTE que acompaña al juego. ¡Lástima de libro de ilustraciones!

1VS1

# Los retrasos en los MMO

## ¿Por qué los MMO más esperados del año sufren constantes retrasos? ¿Por quéeee?


**Kreidmar** "Me acabé el Pacman por abandono"

**Aiolos, aunque no lo creas, aún hay compañías (las que menos, pero las hay) que se preocupan por sacar un producto terminado, pulido y libre de bugs.** A pesar de que esto sea un negocio, a las compañías (las que tienen dos dedos de frente) no les interesa sacar un juego a medias, sin contenido y forradito de fallos y despropósitos. Eso sólo va a conseguir que los jugadores se desanimen y pierdan las ganas de jugar a su juego, marchándose para buscar la diversión en otro lado. Evidentemente, cada compañía programará la salida de sus juegos para una determinada fecha, pero creo que tus teorías conspiranoicas son más propias de una serie de televisión del sabado por la tarde. Si un juego está terminado, les interesa sacarlo cuanto antes, y si no lo está, se arriesgan a sacarlo y a comérselo con patatas, como le ocurrió al Age of Conan.
Así que, amigo Aiolos, te recomiendo que te pases a la comedia, porque las pelis de cine negro están afectando a tu buen juicio. ■


**Aiolos** "Soy el malo en Diablo I, II y III"

**Kreidmar, seguro que aun sueñas con mundos de fantasía, donde las calles tienen adoquines de chocolate, no existe gente mala, y todo es pura simpatía.** Pero...¡esto es la vida real tío! Aquí lo que mueve el mundo no es otra cosa que el señor don dinero, y no sólo los deseos y gustos de los fans.
GW2, SWTOR, Diablo 3, y hasta el Dota 2, son negocios, que no salen al mercado antes porque tienen que controlar al enemigo. Por ejemplo, LoL no saca su nuevo mapa Dominion hasta que salga la beta abierta de Dota 2, para pisarle protagonismo y usuarios. SWTOR está esperando los movimientos de GW2 para obtener el mayor número de usuarios; en este caso retrasándose SWTOR para acercarse a la salida de GW2 con aún mucho contenido sin explotar y así mantener el vicio de los consumidores (somos dinero, que no se te olvide). Bueno, y Diablo 3 esperando mientras a que se destruyan ellos para obtener beneficio de los restos. ■

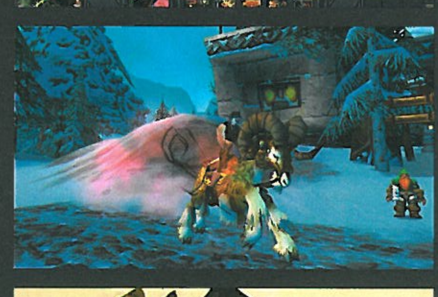
# ESTE MES EN...

## No te pierdas ningún evento de tus MMOs favoritos...

**League of Legends ya acabo su primera temporada,** y ahora toca la segunda. Este mes comenzaran de nuevo los combates en partidas clasificatorias para hacerse un hueco en la futura final.

**Tras mucha espera, Dota 2 ya está en fase de beta cerrada.** Si no has sido uno de los afortunados, tranquilo, en octubre pasará a beta abierta. Que tiemble LoL, que llega su rival.

**World of Warcraft acogerá La Fiesta de la Cerveza anual**, que dará comienzo el próximo día 20 de septiembre, y durara hasta el día 5 de octubre de 2011. !Visita el campamento de la alianza a las afueras de Forjaz o el campamento de la Horda a las afueras de Orgrimmar. ¡Y únete a la fiesta!

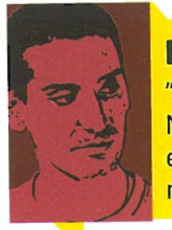


**¿Esperas ansioso Diablo 3?** Pues aprovecha el evento de las barbas que ha lanzado Blizzard, y déjatela creer hasta que salga el Diablo 3 (Sea el día que sea)) y podrás obtener una edición coleccionista.



**No sabemos cuándo se destruirá el anillo en LOTRO**, pero a partir del 27 de septiembre tenemos una nueva expansión, Rise of Isengard, donde podremos subir a nivel 75, nuevas instancias y más de 375 misiones más.





**Duardo**
"Soy Game Master, pero en la vida real"

# Wipe Out!

## A la de una, a la de dos y a la de tres... ¡Visita www.mmogamer.es!

**Estamos de suerte, estos meses, los amantes del ocio online:** Casi podemos hablar de una especie de 'temporada beta' con la cantidad de buenas noticias que nos llegan a la redacción. ¡Si es que casi no tenemos tiempo de probarlo todo!. Hagamos resumen: ***Star Wars: The Old Republic*, *DotA 2*, *Warhammer 40.000: Wrath of Heroes***... pero también otros muy interesantes como ***Brawl Busters*, *Rusty Hearts*, *Heroes of Neverwinter***... ¿alguien dijo ***Diablo III***?

El caso de ***Star Wars: The Old Republic*** es especialmente sangrante por la expectación que levanta. En el momento de escribir esta columna, la beta cerrada de ***SWTOR*** es disfrutada ampliamante por los usuarios norteamericanos. Un problema con el sistema de altas de las invitaciones ha dejado fuera a toda Europa, y no sólo hablamos de aquellos afortunados que entren en el proceso, sino también de las coberturas, columnas, blogs, etc... que esperaban con ansia poner sus pezuñas sobre las rotaciones de sus héroes intergalácticos. Tan sólo podemos esperar que cuando leáis estas líneas, muchos ya estéis disfrutando del juego. ¡Y que nosotros lo veamos!

***DotA 2*** es otro de esos títulos que vienen pegando fuerte. En la pasada Gamescom, no tuvimos ninguna duda de que Valve se estaba tomando muy en serio el lanzamiento de este juego, hijo del creador de un género en sí mismo: ¿1 millón de euros en premios para una competición de un título que todavía no se había visto? ¡Eso es jugar duro!.

Lo cierto es que el lanzamiento de ***DotA 2*** augura un enroque importante en las distintas estrategias de las compañías que se vienen subiendo al carro de los MOBA gratuitos durante los últimos años: ***LoL***, al que creémos directamente afectado, ha movido ficha con Dominion y EA saca su artillería tirando de franquicia Warhammer, que tantas alegrías le ha venido reportando estos años.

Pero como adelantaba en esta columna, no os olvidéis de las betas de juegos algo más minoritarios que pintan muy bien y que merecen ser probados y valorados.

Happy Adventuring! ■



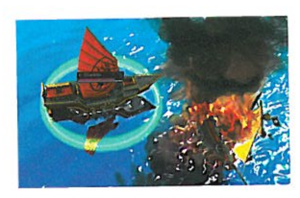
**BRAWL BUSTERS, O CÓMO** sacarse un juegazo sin hacer tampoco mucho ruido.

### DISFRUTA DE TUS MMO EN FORMATO MUSICAL

Blizzard acaba de estrenar una tienda online donde podras comprar las B.S.O. de todas sus sagas. Ahora podras disfrutar del WoW o la sa ga Diablo en un formato acustico y musical *http://eu.blizzard.com/es-es/games/music/index.html*

### KULTAN, MMO ALLENDE LOS MARES

Bigpoint se ha sacado de la manga otro juegazo que tenéis que probar. Se trata de Kultan: The World Beyond, un MMO de navegador programado en Unity con los mejores gráficos 3D que hemos visto en dicha plataforma. Además, va de surcar los mares, mejorar tus barcos, subir de nivel, acumular riquezas... ¿Quién da más? ¡Ah! Está en beta abierta, es free2play y está en perfecto castellano!. *http://avynor.kultan.com/*



## AERIA GAMES, SATISFECHA CON LOS RESULTADOS DE EDEN ETERNAL

### ALCANZA LOS 30.000 USUARIOS REGISTRADOS



***Eden eternal* ha superado con creces sus expectativas, con más de 30.000 jugadores activos.**

Actualmente cuenta con dos razas jugables: Humanos y Zumi, pero la tercera raza jugable Anuran ya está de camino: Los Anuran son criaturas muy similares a las ranas, y son una raza muy ágil y sociable. Sin embargo, fueron muy reticentes a la hora de dar la cara, aunque ganaron confianza con distintos mercaderes de la zona y terminaron saliendo a la luz.



La estructura sociológica de los Anuran ha evolucionado desde entonces, y ahora son conocidos por tener un buen sentido del humor y participar en todos los eventos. Originalmente está planeado tener hasta un total de cinco razas jugables, la cuarta de ellas estará formada por los Orsun, osos que, esconden una poderosa fuerza que tan solo con dirigir la mirada, sus enemigos huyen despavoridos. ■

Por José Luis Carande (Ark)

## Conquista Online en Facebook

### El juego chino se hace social



**Aunque todavía no podemos adelantaros gran cosa,** parece que el título emblemático de NetDragon inspirado en la tradición milenaria china, Conquista Online y uno de los más populares en habla hispana, tanto en nuestro país como en latinoamérica, tendrá muy pronto una versión exclusiva para Facebook. ■



# Gana con tu player

Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y politica de proteccion de datos publicadas en www.marcaplayer.com

## III ANIVERSARIO MARCA PLAYER

LLÉVATE CUALQUIERA DE ESTOS IMPRESIONANTES REGALOS

MP GOW

## SORTEO GEARS OF WAR 3

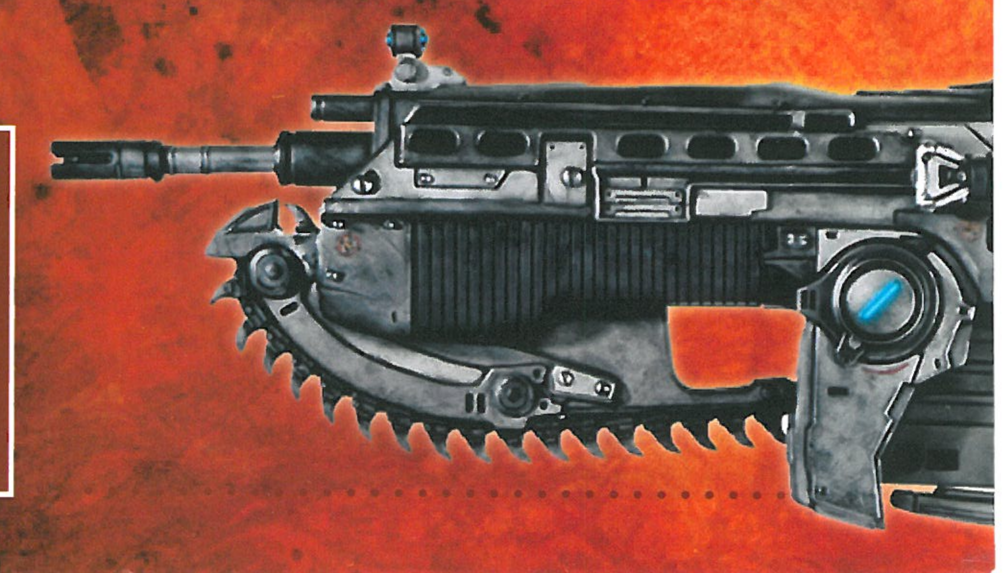
> Hace exactamente tres años aparecía en los quioscos el primer número de Marca Player, con Gears of War 2 en su portada. Ahora, para celebrar el tercer aniversario, Gears of War 3 nos trae una batería de impresionantes regalos. Entre todos los que contesten correctamente a la pregunta se sortearán cinco premios individuales: una réplica del Lancer de Marcus Fénix, una videoconsola Xbox 360, una Edición Épica de Gears of War 3, un auricular Bluetooth para 360 y una lámina de la reinterpretación de GoW3 en la Sagrada Familia firmada por Cliffy B. Envía un mensaje de texto con la respuesta correcta y podrás llevarte alguno de estos premios. Manda un mensaje con el texto MP GOW (espacio) y el número de la respuesta correcta.

Para entrar en el sorteo de estos premios solo tienes que responder corréctamente a la siguiente pregunta: **¿Quién diseñó el Martillo del Alba?**

1) Dra. Helen Cooper
2) Adam Fénix
3) Jason Stratton

Envía **MP GOW (1, 2 ó 3)** al **25900***
o
**MP GOW (1, 2 ó 3) SIN PUBLICIDAD**

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381


Una réplica del Lancer de Marcus Fénix




Un poster GoW3 firmado por Cliff B.

Una consola Xbox 360

Un headset Bluetooht para xbox 360

Una Edición Épica de Gears of War 3

MP DEAD

INCLUYEN LAS CHANCLAS DE MODA

# 5 PACKS DEAD ISLAND

› Zombies en un paraíso tropical, la mezcla perfecta para pasarlo bien en un juego de acción terrorífico. Llévate uno de los 5 packs de Dead Island que sorteamos y que incluyen:

› Copia del juego en estuche metálico

› Un par de chanclas Dead Island







DEAD ISLAND

**Envía MP DEAD al 25900***
**o**
**MP DEAD SIN PUBLICIDAD**

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP DRIVE

3 PACKS PARA PS3 Y 3 PACKS PARA XBOX 360

# DRIVER SAN FRANCISCO: 6 EDIC. COLECCIONISTA

› Para los adictos a la velocidad y la adrenalina sorteamos 6 Ediciones Coleccionista de Driver San Francisco (3 de PS3 y 3 de Xbox 360), que incluyen:

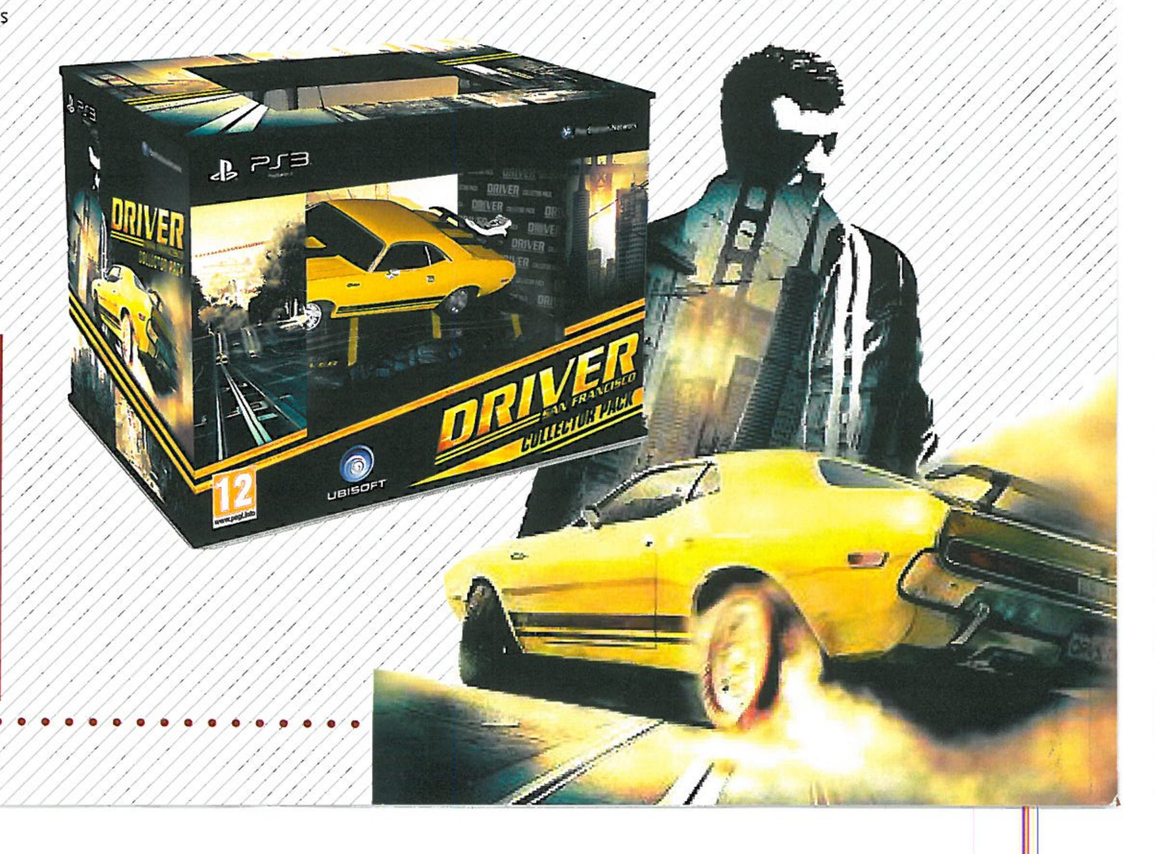
› Una copia del juego Driver San Francisco.

› Réplica del 1970 Doge Challenger R/T

› Un comic de Driver

› 4 misiones retos del modo individual

› 3 coches famosos del modo multijugador




**Envía MP DRIVE al 25900***
**o**
**MP DRIVE SIN PUBLICIDAD**

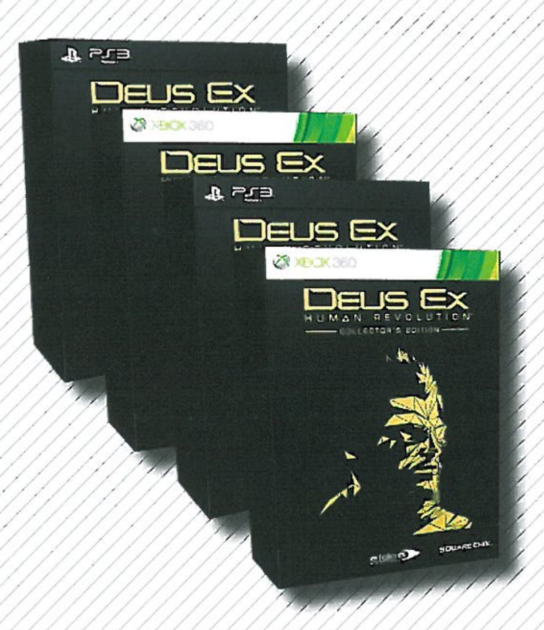
*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP DEUS

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

# 4 EDICIONES COLECCIONISTA DEUS EX

› Llévate una de las 4 ediciones coleccionista de Deus Ex: Human Revolution que sorteamos (2 de Ps3 y 2 de Xbox 360). La edición incluye una figura de acción de Adam Jensen, un pack de misión exclusiva, un pack de armas para el juego, 10.000 créditos extra, un DVD con decenas de extras y un libro de arte de 40 páginas.







Envía **MP DEUS** al **25900***
o
**MP DEUS SIN PUBLICIDAD**

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP RESI

10 COPIAS DE RESISTANCE 3

# 10 RESISTANCE 3 + CAMISETA

› ¿No quieres hacerte con una copia del impresionante shooter de PS3? Regalamos 10 copias de Resistance 3 para que te enfrentes a las quimeras. Y con una camiseta de regalo.







Envía **MP RESI** al **25900***
o
**MP RESI SIN PUBLICIDAD**

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

# MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

**LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA**

**POR JOHN TONES**

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué si siempre ha sido una de las sagas más odiadas, ahora todo el mundo parece ser fan desde siempre de "Mortal Kombat"



**JOHN TONES**
El responsable de todo esto

## MARINES CONTROLADOS

A estas alturas ya está claro que Warhammer 40k: Space Marine es algo más que esa mera copia de Gears of War que aparentaba. Porque sí, Marcus y los suyos están claramente en el punto de mira de Space Marine, pero hay dos cuestiones que lo convierten en un juegazo por derecho propio. Primero, la franquicia Warhammer lleva desde hace décadas trajinando con marines espaciales con pseudo-motosierras portátiles. Tienen más derecho que nadie a hacerle la pedorreta a Gears of War. Segundo, que la mecánica del juego está tan pulida que desvela, con sencillez y claridad, por qué los juegos deberían ser simples y directos: cuando un equipo de programadores está completamente focalizado en una única dirección, y no se entretiene en abultar los juegos con fases de relleno, ports baratos o multijugadores insensatos, se nota. Y este es el caso: parece que la gente de Wayforward ha meditado mucho acerca de cómo hacer fluido y accesible el equilibrio entre acción a larga distancia con armas de fuego y combate cuerpo a cuerpo. Y lo ha plasmado en un mapa de control en el pad perfectamente claro y coherente: armas de fuego en los botones frontales, cambio de arma en la cruceta, armas y combos cuerpo a cuerpo en los botones de acción. Intuitivo y sencillo, dejando al jugador a solas con una cuestión peliaguda: si es tan obvio cómo hacer bien las cosas...



REVISTAS DE VIDEOJUEGOS:

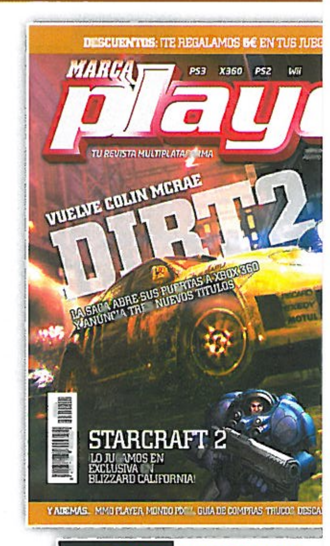
# ¿PARA QUÉ SIRVEN DE VERDAD?

En el principio de los tiempos, no había nada. No había revistas de videojuegos, digo. Los lanzamientos del sector estaban dirigidos a un público infantil y nadie creía necesario informar a los críos.

De hecho, la primera revista sobre videojuegos, Play Meter Magazine, no trataba sistemas domésticos, sino máquinas de arcade, y tenía una orientación más industrial que dirigida al gran público. Durante los primeros ochenta aparecieron las primeras revistas dirigidas al consumidor de a pie, como Computer and Video Games o Electronic Games Magazine, pero aún tenían un tono meramente divulgativo y muy infantil: en ningún caso intentaban aconsejar al lector sobre posibles compras, sino que se dedicaban a ilustrar con floridas descripciones e imágenes lo más vistosas posibles (en aquellos tiempos, fotazas a monitores, con resultados más bien pobres estéticamente, por no decir indescifrables) los sintéticos argumentos de los primeros títulos del medio. Nadie necesitaba más porque, para empezar, los videojuegos no se habían convertido en ese monstruo devorador de horas que es actualmente. Los videojuegos eran un entretenimiento más en las vidas de los eighty-kids, y la Atari 2600 ocupaba un lugar en sus vidas importante, pero no dominante, junto a los dibujos animados de sábado por la mañana y las figuras de acción de Hordak y sus mostrencos.

Pero llegó la crisis. El crack. El holocausto videojueguil que, si no llega a ser por el poderoso brazo de Nintendo y su Famicon desembarcando en occidente, podría haber llevado a que nosotros estuviéramos hablando ahora del cultivo de la alcachofa. En 1983, la abundancia de videojuegos de mala calidad llevó a que se inflara el mercado de forma desproporcionada, ya que Atari no controlaba qué videojuegos aparecían para sus masivas plataformas domésticas, y eso hacía que por cada Pitfall aparecieran cincuenta Pac-Man (que era para verla, la versión 2600). Un problema que condujo a una burbuja en el mercado cuya explosión estuvo simbólicamente abanderada por el infausto Et the Extraterrestrial para Atari 2600 y que Nintendo se encargaría de que no se repitiera con unas asfixiantes medidas de control de calidad (entre otras cosas) para las third-parties.

En cualquier caso, la gente vio claro que necesitaba información sobre los videojue-









# **Dead Island**: brutal desequilibrio entre el trailer más elegante del año y los diálogos más ramplones.





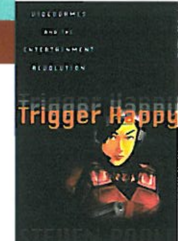





gos para poder distinguir el grano de la paja, una vez comprobado que una fastuosa portada o una conversión de una recreativa de éxito no era indicativo de nada. La prensa especializada floreció como consecuencia del desastre del 83, y aún arrastra, para muchos lectores y por desgracia, esa función de aconsejar al jugador sobre qué comprar y qué no. Desde ahí, la prensa (que no crítica) del videojuego evolucionó pareja al propio medio: juegos más espectaculares y de temática más adulta hicieron que revistas llamadas Superjuegos pasaran a llamarse Xtreme, por poner un ejemplo que nos queda cerca. La cuestión que, sin embargo, aún no tiene respuesta, apremia con la llegada de Internet, la gratuidad de contenidos y la inmediatez de la Red: ¿realmente siguen haciéndonos falta revistas de videojuegos? La prensa en sí parece que no goza de mala salud, con webs cada vez más sofisticadas y las compañías produciendo cada vez más material audiovisual como promoción, pero... ¿y el vetusto y antaño fiable papel? ¿Sigue sirviendo de algo?

Podría decirse que las revistas tienen un enemigo mucho mayor que Internet: ellas mismas. Los blogs y las webs de videojuegos no tienen que cambiar, no tienen que encontrar una identidad, un tono ni un pú-

## Para saber más







### LIBROS DE VIDEOJUEGOS: LECTURAS PIXELADAS

Vale, no somos capaces de dar con una respuesta a si las revistas sirven de algo. Pero... ¿y los libros? Permítanme que les cuente mi caso particular: mi revelación en torno a la prensa del videojuego llegó con "Trigger Happy", del hasta hace no mucho colaborador de EDGE Steven Poole. En él contaba cómo tras una adolescencia separada de los juegos había redescubierto el medio con la Playstation, hasta el punto de reorientar su profesión para poder escribir sobre el tema. Un texto largo, profundo, lleno de disgresiones y subjetividad que, sencillamente, no habría podido ser escrito en una revista, mucho menos en una web. Y sin embargo, sigue siendo un texto esencial para entender por qué los videojuegos funcionan a un nivel tan visceral e intuitivo.
Los libros son perfectos para desarrollar tesis y opiniones que no tienen cabida en una revista. Mezclas de ficción y ensayo protagonizados por adictos a los videojuegos. Investigaciones en profundidad sobre los rincones más oscuros de la historia del medio. Un libro sobre videojuegos es la confrontación entre una de las formas de expresión más antiguas de la cultura humana y una de las más modernas. Y de ahí solo pueden saltar chispas. Podría decirse que los libros, por extremo y chocante que suene, son el medio perfecto para entender los videojuegos.
Ah, y recuerden el famoso spam: "Ante la duda, libros Mondo Píxel". ¿O no?

### BODEGÓN MOLÓN

Sartenada de portadas de nuestra revista, la más joven y respondona de las que puedes encontrar en el kiosco.

## A parte de su calidad como juego, es imposible molar más que Rygar, versión arcade.







**ABIGARRAMIENTO PORTADIL**
Los mosaicos de información estilo apabullamiento padre. Una constante de las revistas desde los años noventa y que con excepciones como la sobriedad de EDGE, se ha convertido en seña de estilo.

blico. En cambio, las revistas tienen que asumir que no pueden ser las últimas en dar las noticias. Que no tienen espacio infinito para reseñar todas las novedades. Que ya no son la única opción ahí afuera, y que ya no basta con diferenciarse de los vecinos del kiosco. Ahora hay que destacar frente a diez millones de pajeros con un blog que realmente creen que tienen algo interesante que decir a los otros nueve millones y pico largo de pajeros. Y reconozco que no es fácil, pero es la situación con la que les toca bregar ahora, tras décadas de dominar el panorama.

Las revistas tienen cualidades inherentes al formato que aún pueden explotar. Las pantallas de juegos, en papel, tienen siempre un algo hipnótico por su estatismo y por su presencia física. La posibilidad de "palpar" unos marcadores y unos escenarios que, paradójicamente, no nos transmite el videojuego real y la fría pantalla de un monitor. Las revistas, con sus apoyos gigantes y su avalanchas de capturas, son bombardeos sensoriales en formato congelado, y deberían saber aprovechar ese estado de éxtasis en el que entra el lector cuando deambula por sus abigarradas maquetas para golpearle fuerte en la cara. Por ejemplo, profundizando en los temas más de lo que hace Internet. Elaborando monográficos insospechados, agrupando docenas de artículos bajo una misma bandera. Secciones que vayan más allá del tópico y sean declaraciones de intenciones por sí mismas. Analizando menos juegos, pero haciéndolo más a fondo. Sustituyendo los vídeos y la chorrada instantánea de Internet por reportajes inolvidables y, sí, chorradas, pero duraderas. Que al menos duren un mes, hasta el número siguiente.

Un buen fan debería ser capaz de compaginar ambos medios, pero claro, para ello debería de ser capaz también de dejar de leer blogs que parecen úlceras ortográficas y revistas que usan términos dignos de un Rafa Mora de empalmada. Hay sitio para todos, pero todos tienen que merecérselo. Y los que tienen que empezar a determinar ese sitio son los lectores: desembarazándose de vicios de niña malcriada, perdonando menos la vida a quienes trabajan para ellos y dándose cuenta de que el crack del 83 del que hablábamos al principio tuvo lugar, para empezar, porque los propios jugadores encumbraron a compañías mediocres. ■

MONDO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!! VIEJUNO



# Revistas ancianas

**SE TE CAEN A CACHOS**
Reconozcámoslo: la devoción que muchos de nosotros tenemos por las revistas de videojuegos viene del consumo descontrolado de papel acerca de videojuegos que tuvimos en nuestra adolescencia. Los más barbados, Micromania, Micro Hobby y compañía. Los no tan viejunos, Hobby Consolas, Mega Sega y Superjuegos. Toneladas de papel donde leímos por primera vez palabras tan feas como "Jugabilidad". Eso hace que nos sintamos doblemente culpables: fueron estas revistas para niños las que intentaban plasmar en sus páginas un equivalente de los exámenes que sufríamos en las escuelas, fueron ellas las que, imprudentemente, empezaron a poner notas a los juegos como si esto fuera un examen de derivadas. Y así nos luce el pelo: aguantando cabreos y morritos por un quítame allá ese 8,9. Sin embargo, hay algo en esas revistas que, redacción troglodita y cerrazón de miras aparte, es indiscutible, y que revistas actuales como Retro Gamer han sabido heredar: el píxel brilla de una forma especial, hipnótica, estática y bien definida en el papel. Como viviendo una segunda y congelada existencia, ahí sí, el píxel es eterno. Solo por ello, reverencia a las revistas del pasado.

**¿CUÁNTOS DE ESTOS TÍTULOS** de portada han pasado a la historia?









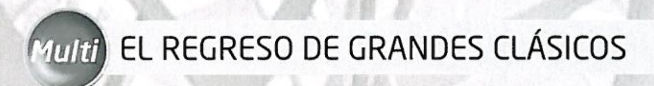




**MICROMANÍA SABANIL Y SUPERJUEGOS:** más importantes que Dragones y Mazmorras.



EL PELIGRO ACECHA. TODO ESTÁ EN JUEGO.
BATMAN
ARKHAM CITY
21.10.2011
BATMANARKHAMCITY.COM
XBOX 360
Games for Windows LIVE
PS3
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
16
www.pegi.info
BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, el botón Start de Windows Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows se usan bajo licencia de Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
BATMAN and all characters, their distinctive likeness, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)




# LA MODA DE LAS HD COLLECTION


Por Marta Sánchez

Los lanzamientos de colecciones HD de clásicos del pasado no paran. Los grandes seguidores de estas sagas están de enhorabuena.

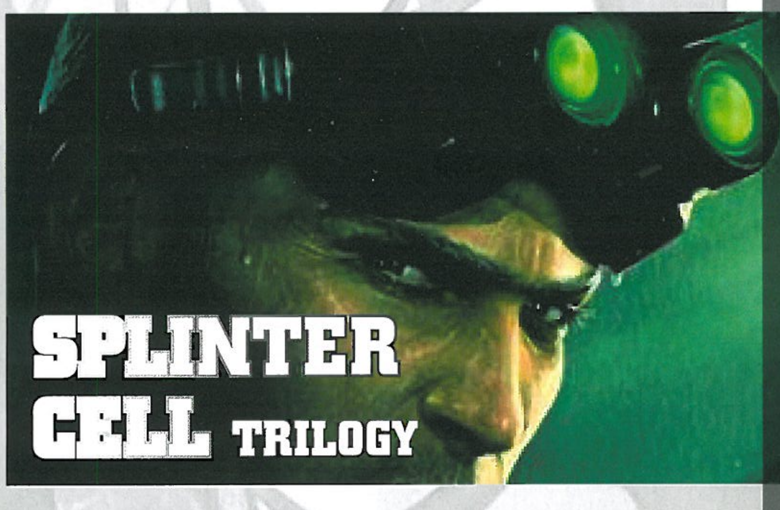
El desarrollo de los recopilatorios en HD de juegos antiguos está convirtiéndose en un recurso habitual para las compañías. Es más que probable que siga así hasta que se dé por finalizada la generación -o más allá...quien sabe-. Desde hace décadas hemos disfrutado de decenas de colecciones muy variopintas, como *Super Mario All Stars, Atari Classic Evolved, Sonic Collection, Ninja Gaiden Trilogy, The Legend of Zelda: Collector's Edition* o *Sega Megadrive Collection*, entre muchas otras. La justificación más clara parece la fácil obtención de beneficios y la falta de ideas para crear nuevas IP's a estas alturas de generación. Por un lado, los fans más acérrimos y aquellos que por edad no probaron estos clásicos ven con buenos ojos estas colecciones a un precio más bajo del que costarían por separado. Por el otro, el resto lo consideran un sacacuartos. Aquí tenéis el pasado, el presente y el futuro de las HD Collections más destacadas. ■

## METAL GEAR SOLID

La recopilación más esperada por muchos. Gracias a la alta calidad de la saga en cada una de sus entregas, MGS cuenta con millones de seguidores en todo el mundo. Kojima Productions y Bluepoint Games, preparan esta magnífica ***Metal Gear Solid HD Collection***. Este pack contendrá los títulos remasterizados en alta definición de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Subsistence* - que incluirá las versiones de *Metal Gear 1* (1987) y *Metal Gear 2* (1990) de MSX - y *Metal Gear Solid: Peace Walker*. Todos los juegos contarán con trofeos y logros, audio mejorado y a 60fps. Estará disponible en noviembre en un Blu-Ray para PlayStation 3 y en dos DVDs para Xbox 360. También saldrá una versión para PS Vita en 2012.




La versión de *Metal Gear Solid: Peace Walker* de PSP no será un simple port, ofrecerá elementos creados de cero, completamente nuevos. Asimismo, tendrá modo cooperativo online para 4 jugadores y permitirá intercambiar partidas guardadas entre PS3 y PSP.



# SPLINTER CELL TRILOGY

Ubisoft tampoco quiere perder la oportunidad de entrar en esta nueva dinámica de desarrollar "HD Collections". Por ello ha decidido sacar ***Splinter Cell Trilogy HD***. Sam Fisher vuelve para que los melancólicos o aquellos que no tuvieron la oportunidad de probar esta saga de acción e infiltración, lo hagan. Este recopilatorio juntará tres títulos de la franquicia: *Splinter Cell*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* y *Splinter Cell: Chaos Theory*. Esta trilogía remasterizada prescindirá de modos online pero contará con trofeos, gráficos mejorados a 1080p y opción de 3D. La recopliación ya está disponible en la Store de PlayStation Network. En formato físico sale este mes en PlayStation 3 a un precio de 39,95 euros.



# SILENT HILL

Konami está preparando también un pack de una de las sagas más importantes dentro del género del survival horror, ***Silent Hill HD Collection***. Desde su primer lanzamiento allá en el año 2000 para PlayStation, esta franquicia se ha ido adentrando en las pesadillas de los jugadores con su aspecto tenebroso, acrecentado con el uso de la niebla y la oscuridad. Esta recopilación traerá dos títulos intermedios: *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3*. Como incentivo, incorporará trofeos y logros. Algunas de las voces de los personajes serán grabadas de nuevo para dar mayor empaque a los juegos pero intentando en todo momento mantener esa atmósfera que le caracteriza. Se espera su salida para octubre en PlayStation 3 y Xbox 360.



# RESIDENT EVIL REVIVAL SELECTION

Otra saga clásica que se une a esta moda: ***Resident Evil Revival Selection***. Solo llegará a Japón en pack físico pero aún así la incluimos porque dos de los títulos de esta saga de terror llegarán a Europa remasterizados en alta definición. Serán *Resident Evil 4* y *Resident Evil: Code Veronica X*. El primero estará disponible el 20 de este mes en Xbox Live y el 21 en PSN. El segundo llegará el 27 y 28 de este mes a Xbox Live y PSN, respectivamente. Ambos juegos costarán 1600 Microsoft Points en Xbox 360 y 19,99 euros en PS3. Para muchos estos dos títulos son, sin duda, los mejores de toda la franquicia de Resident Evil y Capcom parece que lo sabe y ha tomado nota. Es el momento de tomar el rol del agente Leon y de Claire y Chris Redfield.



# ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

Estos dos grandes juegos de PlayStation 2 van a ver la luz en unos días, en concreto el 29 de este mes, en un pack para PS3 llamado ***ICO & Shadow of the Colossus HD Collection***. Están confirmaron los contenidos extras que incluirá: vídeos conceptuales de ambos juegos cuando aún se estaban gestando y otro del llamado *NICO*, un título que nunca llegó a lanzarse, una conversación entre los responsables de *ICO* y *Shadow of the Colossus* Fumito Ueda, Kenji Kaido y Junichi Hosono, entrevistas con personal de Team ICO y algunos detalles de *The Last Guardian*. Remasterizada en alta definición, sonido 7.1, opción de 3D y con el añadido de los trofeos, vendrá todo en un solo Blu-Ray. El precio de esta recopilación será de 39,95 euros.

## GOD OF WAR
### VOL. I-II

A Kratos no le bastó con una colección. Por eso ha vuelto para machacar las tiendas con el *Volumen II*. A diferencia del *Volumen I*, que incluía los dos primeros God of War de PS2 remasterizados, esta ***GoW HD Collection Vol. II*** consiste en la adaptación a PS3 de *GoW Chains of Olympus* y *GoW Ghost of Esparta* de PSP, con las escenas de vídeo a 1080p. Cuesta 39,95 euros.

## TOMB RAIDER
### TRILOGY

Una de las chicas más famosas de esta industria también tiene HD Collection: ***Tomb Raider Trilogy***. Este pack incluye tres títulos de la saga Tomb Raider: *TR Legend* y *TR Anniversary*, remasterizados en alta definición, y el ya lanzado en PS3, *TR Underworld*. Además, el pack cuenta con extras para Home y vídeos del making of de toda la serie de Tomb Raider. Todos ello en un solo Blu-Ray y a un precio de 29,99

# YA A LA VENTA

### PRINCE OF PERSIA TRILOGY HD

El Príncipe de Persia, saga que nos acompaña desde tiempos remotos, también cuenta con un recopilatorio digno de mención, ***Prince of Persia Trilogy HD***. En un único Blu-Ray aglutina la trilogía formada por *PoP: Las Arenas del Tiempo*, *PoP: El Alma del Guerrero* y *PoP: Las Dos Coronas*. Los tres juegos incentivan al mas jugón con los trofeos disponibles y la opción del 3D a un precio de 29,99 euros. Por otro lado, parece ser que la Xbox 360 recibirá también esta HD Collection.



### SLY TRILOGY

Otra saga más de PlayStation 2 que se ha convertido en un Classic HD. Esta ***Sly Trilogy HD*** recopila sus tres títulos: *Sly Racoon, Sly 2: Ladrones de guante blanco* y *Sly 3: Honor entre ladrones* preparados para la alta definición. Además, como viene siendo habitual en estas remasterizaciones, trae la opción de jugar en 3D, el incentivo de los trofeos y compatibilidad con el mando Move de Sony. Todo ello a un precio de 39,99 euros.

# RUMORES

### DMC 10ºAniversario

Una recopilación de las aventuras de Dante podría estar horneándose. Aparentemente incluiría la remasterización de los siguientes títulos de esta saga hack and slash: *Devil May Cry, Devil May Cry 2* y la edición especial de *Devil May Cry 3: Dante's Awakening*. Según la ESRB, sistema que clasifica los contenidos de los videojuegos, esta colección llegaría a PS3 y Xbox 360. Se espera que el anuncio se haga oficial de forma inminente.



### SOUL CALIBUR

Daishi Odashima, nuevo director de la franquicia, respondió a uno de los fans sobre si sería posible ver una HD Collection de ***Soul Calibur***; a lo que contestó con un "si hay mucha gente que nos lo solicite tal vez lo hagamos". No sabemos si este rumor irá más allá pero de momento toca esperar para saber si los amantes de la lucha podrán disfrutar de un pack con los juegos de la saga remasterizados.



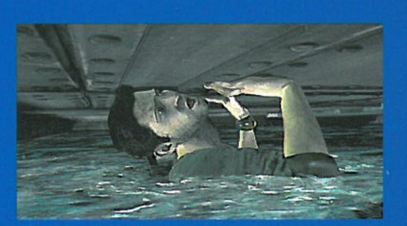

### TIMESPLITTERS

Avni Yerli, co-fundador de la desarrolladora Crytek, ha comentado en alguna ocasión que ***TimeSplitters*** es una IP muy importante para ellos y que sería muy buena idea preparar una HD Collection de la trilogía como otras grandes sagas ya han hecho en esta generación. Tendremos que esperar para saber si al final se llevará a cabo una remasterización de estos shooters en primera persona de acción directa y frenética.



# > Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen








CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

## LO PROBAMOS EN EL CALL OF DUTY XP

# ALTO, O MI MADRE DISPARA

Activision revela las virtudes del modo multijugador de Modern Warfare 3 en el COD XP de Los Ángeles, el macroevento soñado de todos los fans de esta saga.

Ha Si la importancia de un juego viniese determinada por el número de horas que los jugadores le dedican la franquicia *Modern Warfare* sería sin lugar a dudas la más relevante del panorama jugable actual –aunque para muchos ya lo sea–. La clave de su éxito radica en una modalidad de juego online de probada calidad que consigue atrapar a los jugadores como pocos títulos han logrado.

Por eso precisamente es tan importante el modo multijugador de la próxima entrega de esta saga, el ya casi inminente Modern Warfare 3. Todos los detalles que lo conciernen se han revelado durante el primer Call of Duty XP de Los Ángeles. Por supuesto, estuvimos presentes para probar el juego en profundidad. Para esta ocasión Infinity Ward y Sledgehammer Games han optado por continuar la línea del anterior título de esta subsaga de *Call of Duty*. Esto supone en primer lugar que no tendremos zombis, y en segundo que la evolución de nuestro personaje y el acceso a las armas estará determinado tan solo por la experiencia y no por el dinero que tengamos.

Como no podía ser de otra forma, estos no son los únicos cambios, sino que se ha modificado la jugabilidad al añadir muchas más opciones de configuración y permitir mayor verticalidad en los enfrentamientos. El mejor ejemplo de esta mayor amplitud son los nuevos packs de ataques al iniciar rachas de muertes, ahora divididos en tres clases excluyentes. Responde la primera de estas al nombre de asalto, con rachas de ataque entre las que encontramos viejos conocidos como el misil aire-tierra o las torretas, pero también con adiciones como los helicópteros escolta (9 muertes), el helicóptero de ataque ligero (9 muertes), robot teledirigido de asalto (10 muertes) o el juggernaut de apoyo (15 muertes). La segunda, denominada apoyo, no se vuelve a comenzar cuando nos matan, sino que se acumula. Se trata de rachas que buscan ayudar a nuestros compañeros de equipo más que causar daño. Podemos encontrar: chaleco antibalas (5 muertes), cajón trampa (5 muertes), robot de reconocimiento (10 muertes), etc... Finalmente la tercera clase es la de especialista, que nos permite elegir y desbloquear hasta tres perks (habilidades de soldado) accesorios con 2, 4 y 6 muertes.

A esta variación, sin duda la más relevante, la acompañan más modifica- »

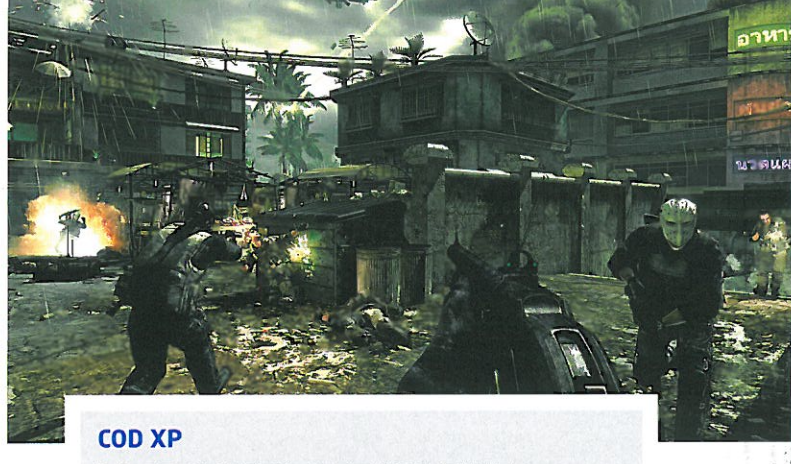
multi

**Call of Duty: Modern Warfare 3**

Género:
**FPS**
Desarrolladora:
**Infinity Ward/ Sledgehammer Games**
Editora:
**Activision**
Online:
**Sí**
Lanzamiento:
**8 de noviembre de 2011**
Idioma:
**Textos**
**Voces**



**TODOS LOS MAPAS DEL** multijugador se basan en la campaña.



ciones y cambios en el sistema de juego. Un buen ejemplo es el nuevo sistema de experiencia que tendremos en las armas, que irán mejorando a medida que las usemos, permitiéndonos equipar una habilidad exclusiva de esa arma. Reducir la dispersión y el retroceso, equipar dos accesorios, apuntar más rápido... Por supuesto, en lo referente a estas pequeñas herramientas de destrucción, podremos seguir equipando accesorios de muy distintos tipos., tanto en nuestro arma principal (rifles de asalto, rifles, escopetas, escudos...) como en nuestro arma secundaria (pistolas, pistolas ametralladoras y lanzadores).

Obviamente, los perks y las rachas de muerte se han revisado y modificado de acuerdo con lo que la comunidad ha pedido en anteriores entregas. De este modo desaparecen las habilidades comando y última batalla, para dejar paso a otras nuevas y menos 'intrusivas' en la jugabilidad del título. Y es esta atención a las opiniones de los jugadores los que han motivado gran parte de los cambios introducidos, en su afán de perfeccionar el juego más jugado a través de la red de redes. Así se permitirán servidores dedicados, las opciones de personalización de partidas se multiplican, se mantiene el teatro de repeticiones que tanto éxito tuvo en *COD: Black Ops*...

Incluso están teniendo tiempo de añadir nuevos modos de juego a los ya conocidos, apareciendo así nuevas opciones como 'Kill confirmed' y 'Flag defender'. En el primero las muertes solo contarán cuando recojamos las placas de identificación que nuestros enemigos dejen al morir. En el segundo puntuaremos mientras un miembro de nuestro equipo tenga en su posesión la única bandera en juego.

Por lo demás, podemos confirmar un total de 16 mapas multijugador disponibles para todos los modos (de los que ya hemos probado cinco), cinco packs de contenidos descargables y el modo Operaciones especiales (con misiones y supervivencia) del que ya os hemos hablado hace unos meses. ■

### COD XP
## LA GRAN FIESTA DE LOS FANS

El pasado 2 y 3 de septiembre se celebró en Los Ángeles el primer Call of Duty XP, un evento creado para los fans de esta franquicia de Activision en el que pudimos vivir en primera persona lo que significa Call of Duty. Entre las numerosas actividades disponibles (paintball en el mapa Scrapyard de MW2, tirolina, prueba de ***Modern Warfare 3***, *MW2* y *Black Ops*, etc) destacó el 'torneo del millón de dolares', en el que equipos de cuatro jugadores de todo el mundo se enfrentaban entre si por premios de gran cuantía económica. La representación española en este caso vino de la mano de los chicos de Pain Gaming, que firmaron una gran actuación pero se quedaron a las puertas de los premios al ser eliminados en 1/16 de final a manos de uno de los equipos británicos.

La entrada al evento, 150$, se destinó a fines benéficos integramente, aunque Activision regalará a cada uno de los asistentes una edición Hardened de ***Modern Warfare 3*** cuando éste salga a la venta el próximo noviembre.




### COD Elite
## EL PLUS DE COD

Tambien durante el COD XP se desvelaron el precio y caracterísica gratuitas y de pago de este servicio para los títulos de acción de la franquicia de Infinity Ward. Su uso será gratuito tanto a través de ordenador, como del propio juego o con la aplicación para móviles que se lanzará al mismo tiempo que el juego. Esta nueva plaforma servirá a los jugadores para conocer más detalles sobre su forma de jugar, permitirá crear clanes dentro de juego, unirse a grupos por interés dentro de Elite... La versión de pago de este servicio costará aproximadamente 50€ al año, y con ello sus suscriptores tendrá acceso antes que el resto de jugadores a los DLC sin pagos adicionales, podrán participar en torneos con premios reales, se les permitirá aumentar de nivel con su clan... Para conocer más detalles, solo hay que entrar en www.callofduty.com/elite y suscribirse al servicio gratuito. Las opciones de pago deberán esperar a que el juego llegue a la calle los jugadores se sumerjan en ***Modern Warfare 3***.



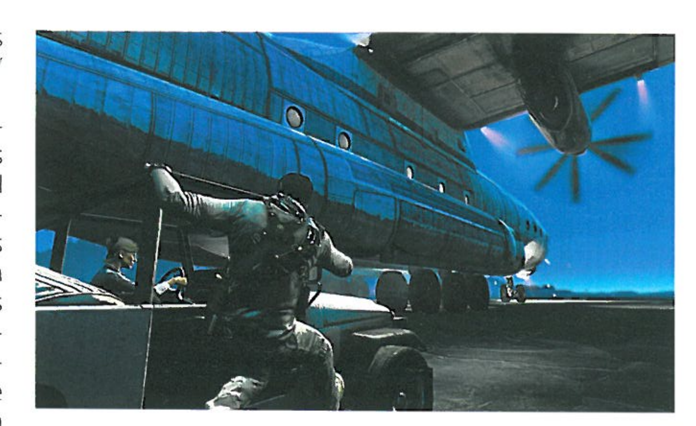
POSIBLEMENTE LA PARTE MÁS IMPORTANTE DE MODERN WARFARE 3, Y LA MÁS TRABAJADA

PS3 UNCHARTED 3: LA TRAICIÓN DE DRAKE

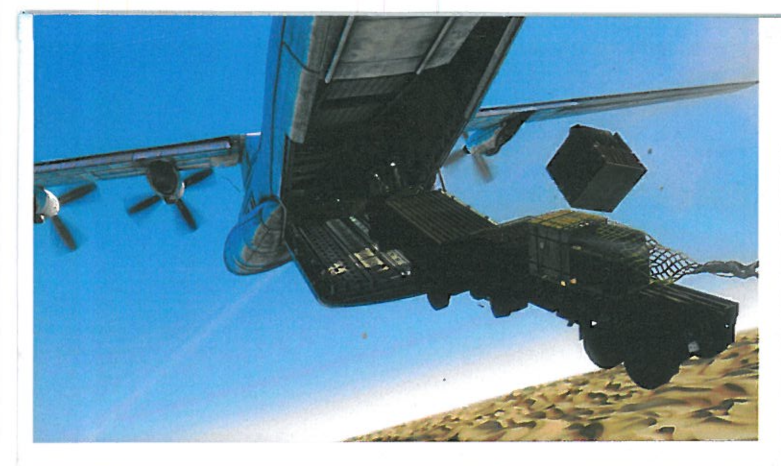
# EL ESPEJO DE LOS JUEGOS DE ACCIÓN Y AVENTURAS

Es el ejemplo perfecto de lo que debe tener un juego de acción y aventuras en nuestros días. Enormes secuencias de persecuciones y combate, grandes enigmas y secuencias que recuerdan a las grandes películas de aventuras y, en muchos puntos, las mejoran.

A estas a alturas es difícil sorprender a alguien diciéndole que *Uncharted 3* va a ser el mejor juego de Sony para su PlayStation 3 en 2011. Si solo tienen una bala, amigos, apunten el 1 de noviembre como la fecha clave porque la vuelta de Nathan promete ser al menos tan prodigiosa como la del anterior *Uncharted 2*. Al menos, por lo que hemos podido ver en las dos demos mostradas hasta el momento, primero en el E3 y más recientemente en la Gamescom, la estela que pretende seguir el juego es la de convertirse en ese impredecible juego de aventuras que siempre te mantiene en tensión y que propone una enorme variedad de conflictos y una mayor diversidad de formas de resolverlos. Sería mentira si dijésemos que será muy distinto de la segunda parte ya que, más allá del argumento y de una serie de modificaciones gráficas que añadirán todavía más espectacularidad a las escenas, el juego seguirá la misma línea. Y creemos que eso es bueno. No, buenísimo. Cuenta la gente del estudio que se ha trabajado en ofrecer buenas escenas de diálogos para que la acción esté justificada, pero el estilo cinematográfico que propone la narración no exige mucho más diálogo que otros juegos. Sí que es verdad que la dimensión que va adquiriendo la franquicia hace que las secuencias sean cada vez más grandes tanto en acción como fuera de ella. Precisamente, esas secuncias de acción perfectamente coreografiadas hacen que el juego se mueva con un excelente ritmo que tiene al jugador entretenido y enganchado a la historia. Ya no se trata de saber qué va a pasar, sino que realmente nos da la impresión de estar interviniendo en cómo se desarrollan los acontecimientos de verdad. El modo en que se hunde



## UN RITMO PERFECTO EN UNAS SECUENCIAS PERFECTAMENTE COREOGRAFIADAS



## Multijugador

# ¿POR QUÉ NOS ESTAMOS MATANDO?

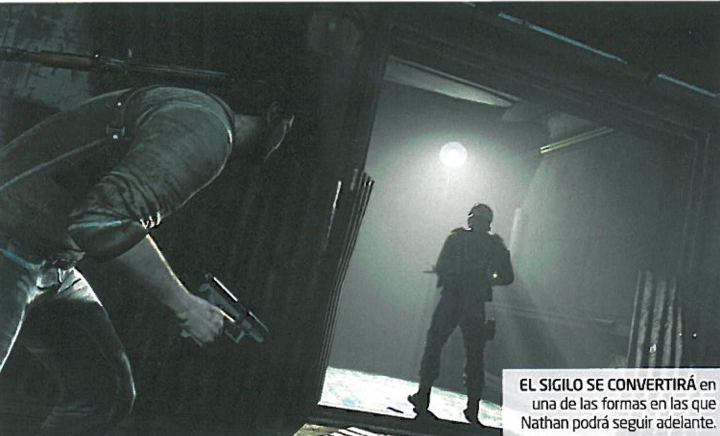
Hasta ahora, había una línea que dividía el multijugador competitivo de la campaña (para uno o en cooperativo) y se puede resumir en que el multijugador competitivo carecía de historia casi siempre. La idea de Uncharted 3 ha sido la de introducir elementos que nos hagan vernos metidos en situación y no solo disparar por disparar, sino 'saber' por qué disparamos. Para ello se incluirán escenas cinemáticas que pausarán el juego en determinados momentos y que podrán llegar a cariar el curso de los acontecimientos. Por el momento hemos experimentado las tormentas de arena que, más allá de ser un espectáculo en lo visual, hacen que una partida modifique su sentido en cualquier momento.

PS3

**Uncharted 3: La Traición de Drake**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Naughty Dog**
Editora: **Sony**
Jugadores: **1-10**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **1 de noviembre**
Idioma:
**Textos**
**Voces**





**EL SIGILO SE CONVERTIRÁ** en una de las formas en las que Nathan podrá seguir adelante.



**SE HAN INTRODUCIDO TORMENTAS** de arena que en multijugador ayudarán a proteger al más débil.

el barco en la primera demo, aquella del E3, o cómo el avión que sobrevuela el desierto se precipita al vacío inexorablemente parece que esté en nuestras manos. Tenemos esos minutos de lucha sobre la cubierta del barco o en las bodegas de la aeronave que están llenos de intensidad. A pesar de dirigirse a un punto común, el jugador siente como propios los movimientos con los que Nathan Drake responde. Además, para llegar a esos puntos culmen, esos momentos clave del juego, Naughty Dog ofrece diversidad de formas de llegar. En esta ocasión se ha apostado por el sigilo, pero eso no significa que sea el modo de resolver la situación ya que nuestra torpeza como jugadores hará que nos hagamos notar y las situaciones acaben, casi siempre, en caos, fuego cruzado y una persecución de la que debamos zafarnos.



## EN LA NUEVA ENTREGA TODOS LOS INGREDIENTES DE LOS UNCHARTED ANTERIORES SIGUEN ESTANDO AHÍ

### Mayor nivel de detalle

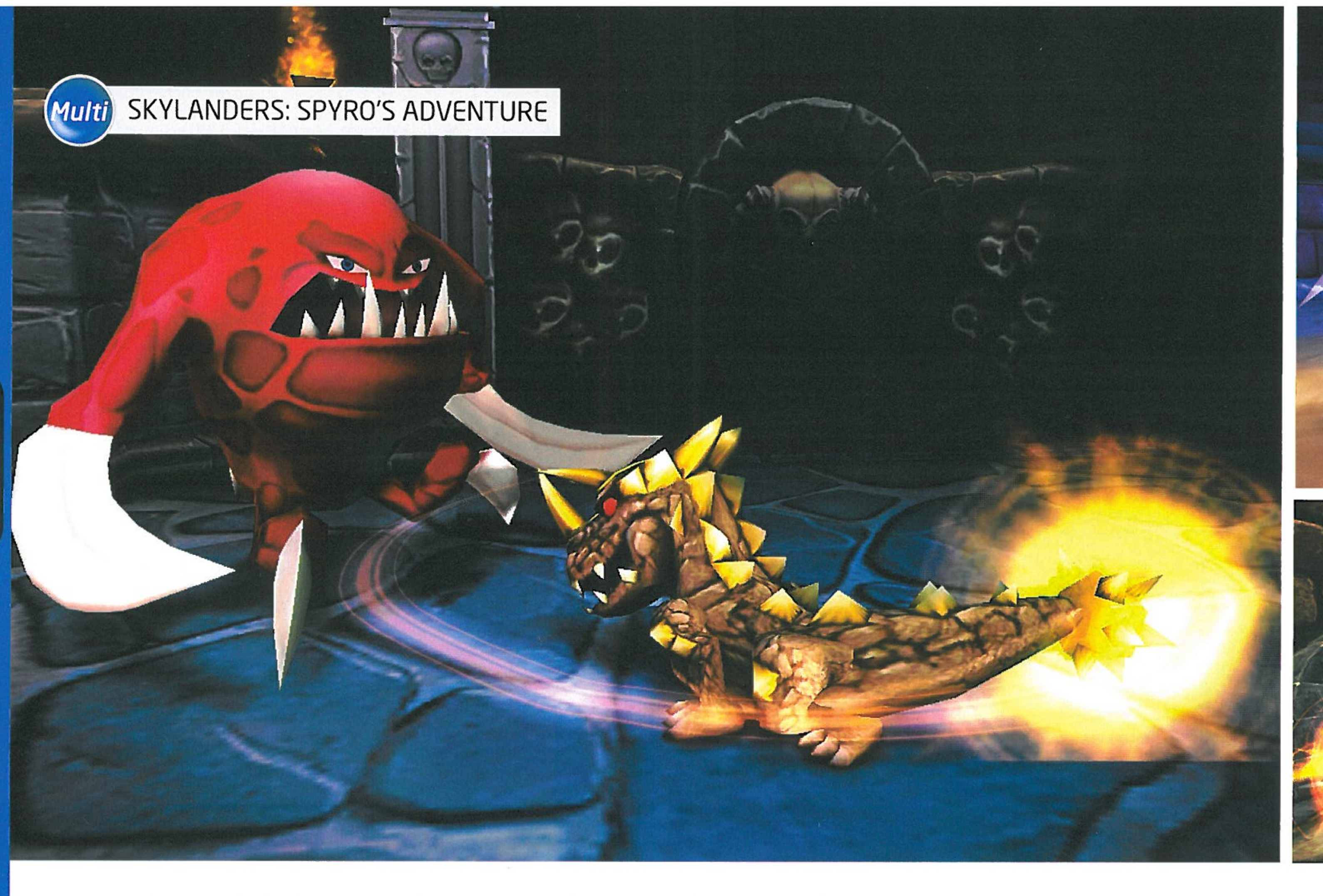
A toda esa intensidad, ese caos y esa locura, Uncharted 3 llega a través de su motor de física de objetos. Se decidió dar protagonismo e independencia a los objetos en los escenarios y eso ha permitido que todo gane en dinamismo. Volvamos al barco o al avión, escenarios móviles en los que todo, hasta el último y diminuto utensilio, estará a merced de los bamboleos de la nave. Es más, el propio Nathan dependerá de cómo se mueva el suelo que pisa en más de una ocasión. En ese punto, *Uncharted 3* gana a su predecesor con escenarios móviles llenos de objetos libres en movimiento. Y todo eso influye no solo a la hora de plantear el diseño del juego, ya que a las dificultades de un escenario, unos enemigos, unas iluminaciones, unas inteligencias artificiales, se une la de escenarios que varían, literalmente, de forma y posición. La física de objetos, también, colaborará a crear ambientes más intensos en las peleas y las persecuciones.





**LA INTENSIDAD SE VIVIRÁ** tanto a través de la acción del juego como de la narrativa.

Todos los ingredientes de los Uncharted anteriores están ahí: la exploración vertical, el shooter en tercera persona, las zonas de cobertura, el sigilo, los puzles de plataformas y la excepcional narrativa de la historia, un multijugador que sorprendió en la segunda parte y que en la tercera promete mejorarse. Si encima tiene versión en 3D, Sony apuesta sobre seguro con este *Uncharted 3*. ■




# DE TU MANO A LA PANTALLA DEL SALÓN

¿Un nuevo Pokemón o un simple intento de aprovechar el filón de los monstruitos? Quizá mucho más que eso gracias a un pequeño detalle, los Skylanders están vivos y casi respiran dentro de las figuritas que los contienen.

Desde que Nintendo lo petó, literalmente, con *Pokemón* está más que claro que esto de los monstruitos adorables tiene algo que llama al público. Así lo han confirmado luego otros tantos títulos que han tratado de reinventar o copiar la fórmula del juego de rol de Nintendo, con mayor o menor éxito. Ahora le toca el turno a Activision, de la mano de Toys for Bob. Llegan los *Skylanders*.

Se trata de 32 guardianes que han sido recluidos de su mundo por una fuerza maligna, Kaos, y convertidos en figuras diminutas en el mundo real. Es nuestra labor intentar devolverlos a su mundo para acabar con todos los seres demoniacos que ahora lo pueblan. Para ello deberemos hacer uso del portal que se incluye con el juego y de los Skylanders que poseamos. Con el pack de inicio vendrán tres de estos seres (Spyro, Gill Grunt y Happy Trigger), los necesarios para poder terminar la aventura y resolver todas las situaciones que se nos presenten. Sin embargo, para poder ver el 100% del juego y disfrutar de la experiencia que se nos ofrece en su totalidad, deberemos comprar las otras figuras en cualquier tienda física de videojuegos (no valdrán descargas digitales).

**Expansiones**

## DLC PERO FÍSICAS

La singular naturaleza de este título hacía difícil la existencia de expansiones de la manera tradicional, por lo que se ha optado por poner a la venta packs de aventuras en las tiendas. Estos contenidos incluirán nuevos mapas, habilidades especiales y objetos únicos en forma de juguete (3 en cada pack) que también deberemos poner sobre el portal para usarlos. Se ha hecho ya oficial el precio que tendrán estás expansiones de contenido 14.95€, aunque el número de estas dependerá del éxito que tenga el título una vez llegue a las estanterías de las tiendas de todo el mundo.



## 3DS

## LA PORTÁTIL A LO SUYO

Toys for Bob ha decidido que para la versión 3DS se necesitaba un desarrollo propio y una jugabilidad distinta a la de las consolas de sobremesa. Tanto es así que incluso el desarrollo ha corrido a cargo de otra empresa, Vicarious Visions. De esta manera, el título se convierte en un plataformas bidimensional en el que de igual manera los personajes entran por un portal específico para esta plataforma, contando también con un modo cooperativo de esos drop-in drop out, como en las versiones mayores.





**Skylanders: Spyro's Adventure**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Toys for Bob**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Lanzamiento: **14 de Octubre**





**CADA CRIATURA GUARDARÁ SUS** datos en la figura para que los usemos en otras consolas.



**INCLUSO A LOS ENEMIGOS** dan ganas de abrazarlos de lo 'cuquis' que son.



**JUGANDO SOLOS O EN** compañía podremos hacer uso de cualquier Skylander.

La ventaja de este sistema es que las figuras que tengamos almacenarán la experiencia y características que le vayamos dando, independientemente del sistema o consola en que lo pongamos. Cualquier Skylander funcionará en una 360, PS3 o Wii.

Pero todo esto valdría de poco si el sistema de juego hiciera aguas. Afortunadamente hemos podido comprobarlo en primera persona para dar fe de la solidez de la propuesta creada por el estudio Toy for Bob. Se trata de un juego de aventuras y acción que permitirá la cooperación de dos jugadores en el que cada criatura tendrá unas características y habilidades únicas que dependerán de un elemento (tierra, agua, fuego, magia, oscuridad, etc). Dos tipos de ataques diferentes y únicos serán los definitorios. Por supuesto también entrarán en juego afinidades con elementos y demás zarandajas. Incluso hay cabida para pequeños puzles que pongan a prueba nuestro ingenio, pero poco más.

Y es que se trata de un título pensado para una audiencia de 4 a 14 años, los que aún pueden estar interesados en tener juguetes reales. Por tanto *Skylanders* huye de complicaciones y nos ofrece una jugabilidad directa y sencilla, de esas que se dice que es apta para que los padres jueguen con sus hijos.

Al indispensable modo historia, que nos llevará por incontables escenarios de todo tipo de calados, hay que sumarle un divertido multijugador competitivo para dos personas que consigue recordarnos a títulos como Smash Bros o el ya añejo Power Stone. Tres serán las modalidades que encontraremos aquí y cinco los escenarios posibles, uno de cada mundo de la aventura principal. Estos enfrentamientos irán desde simples luchas a partidos de fútbol americano. Nada demasiado complicado, pero es de agradecer que se haya tenido en cuenta esta modalidad. Además es entendible que solo dé soporte a dos jugadores de manera local, por la necesidad del juego de depender de las figuras físicas a la hora de poner en liza a los distintos héroes que se han incluido. ■

## LOS JUGUETES ALMACENAN LOS DATOS PARA USARLOS EN OTRAS CONSOLAS

360 PS3 PC THE DARKNESS II

# EL OSCURO OBJETO DE DESEO DE 2K GAMES

La secuela de The Darkness que 2K Games ha encargado a Digital Extremes nos presentará a un Jackie Estacado más fiel al de las novelas gráficas y con un comportamiento todavía más visceral, demoníaco y oscuro que en el original.

Sin ninguna duda, *The Darkness* fue una de las grandes sorpresas de la primera 'hornada' de juegos next-gen. Su mecánica shooter, combinada con una licencia de cómic no demasiado conocida y que ni siquiera tenía película para apoyar el lanzamiento, sólo hacía presagiar un estacazo del título. Sin embargo, ocurrió todo lo contrario. Starbreeze, los creadores del primero juego, se inventaron un sistema de control en el utilizando los botones superiores del mando controlábamos los 'poderes oscuros' de Jackie Estacado, nuestro protagonista y, además, decidieron hacerlo suficientemente bestia como para toparse con la censura de algunos países. Sangre y vísceras adornaban una historia trágica llena de acción que atrapaba desde el primer momento.

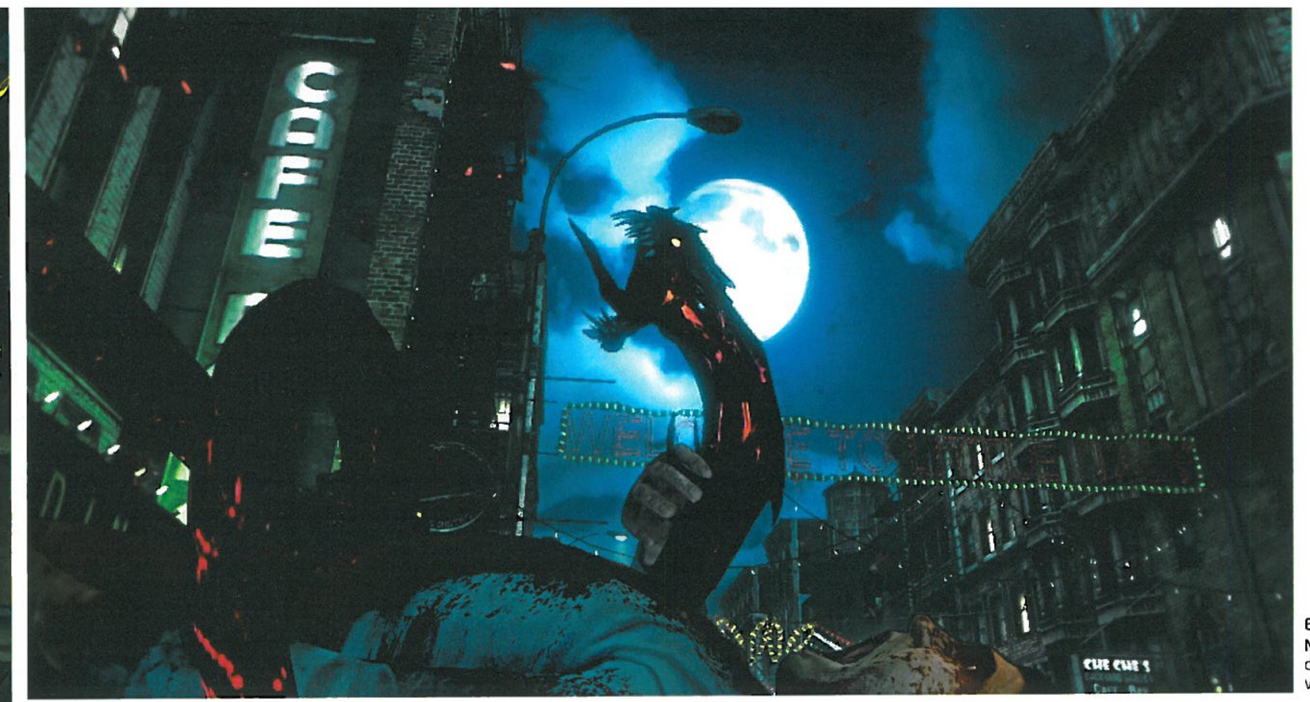
Para la segunda entrega, el nuevo estudio encargado del desarrollo, Digital Extremes, decidió dar una línea continuista a la saga con un único objetivo: intensificar todo. La idea de conseguir momentos de acción más intensos, encajaba perfectamente con un mayor uso del escenario de forma interactiva y la creación de una ambientación todavía más detallada que en el primer juego y, siempre, fiel a las novelas gráficas de Marc Silvestri. Y es que esa es una de las señas de identidad del juego: el profundo respeto por la obra en cómic y el esfuerzo de la desarrolladora

**La película**

## MAFIOSOS CON SUPERPODERES

Estaba encima de la mesa de unos cuantos productores de Hollywood pero ninguno se atrevía a meterse con la adaptación del cómic de Marc Silvestri. Finalmente ha sido Mandeville Fils la que se ha asociado con Top Cow (editorial del cómic) para sacar a la luz esta historia que combina mafiosos y superpoderes. Viendo la nueva oleada de películas con combinaciones imposibles, la de Jackie Estacado hasta parece algo creíble y que podría tener algo de sentido. La producción no tiene fecha.





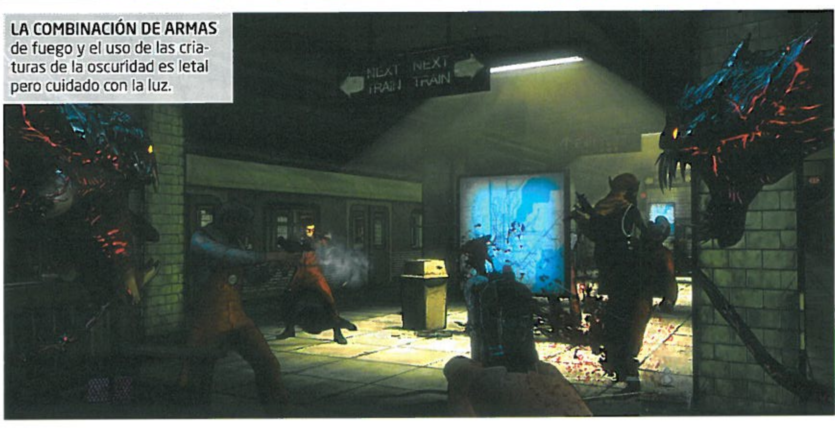




**The Darkness II**

Género:
**Shooter**
Desarrolladora:
**Digital Extremes**
Editora:
**2K Games**
Jugadores:
**1-S.C.**
Online:
**S.C.**
Lanzamiento:
**10 Febrero 2012**

**EN ESTA OCASIÓN NO** habrá ningún tipo de compasión con las víctimas.



**LA COMBINACIÓN DE ARMAS** de fuego y el uso de las criaturas de la oscuridad es letal pero cuidado con la luz.



**LA PRIMERA PARTE CONTABA** con un divertido multijugador, que no ha sido anunciado para la segunda todavía.

# EL JUEGO CUENTA CON UN COMPLETO Y SENCILLO ÁRBOL DE EVOLUCIÓN DE LAS HABILIDADES OSCURAS

por conseguir que los detalles sean importantes también para el jugador.

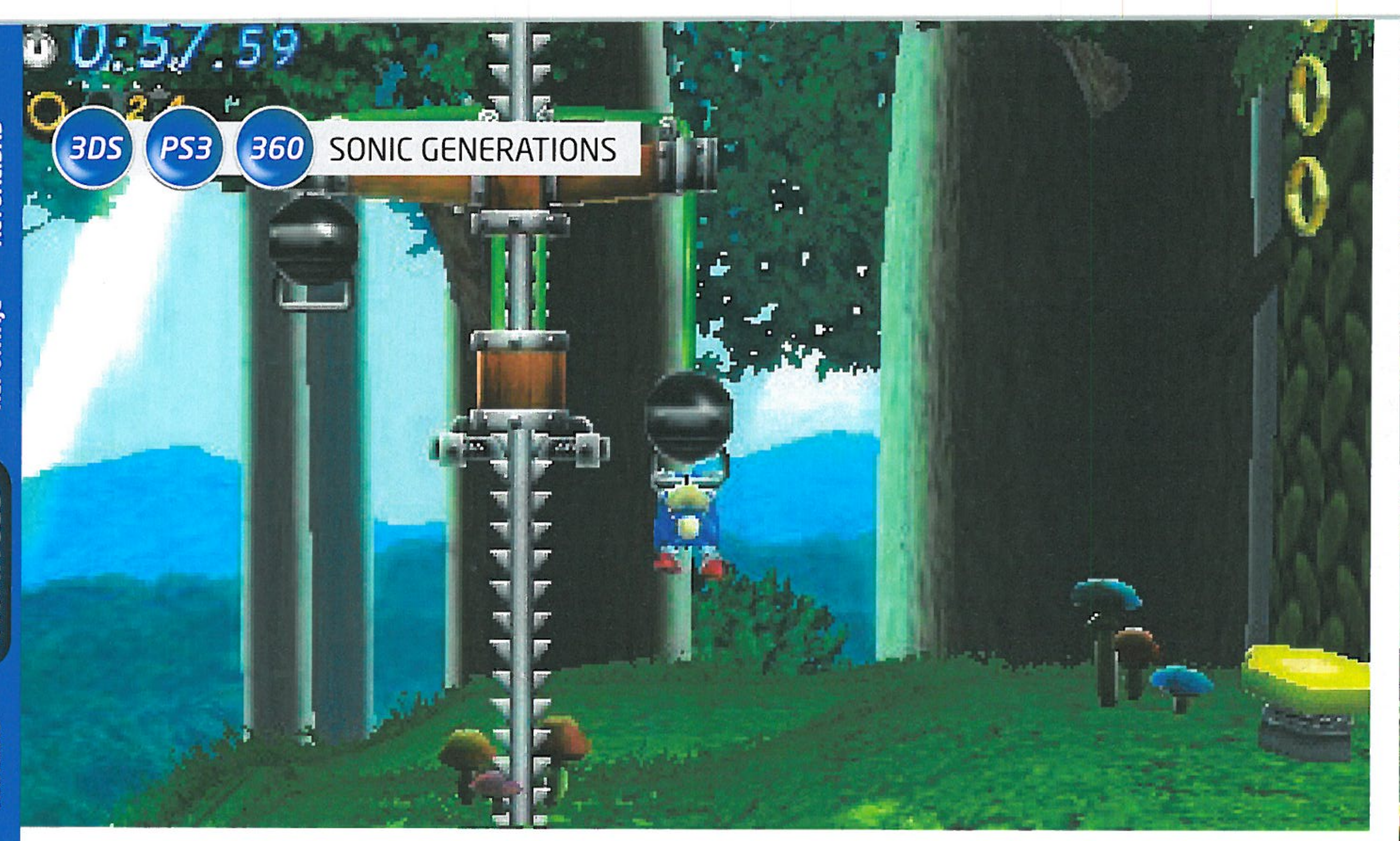
Cabe destacar que en esta segunda parte ese esfuerzo ha llegado hasta el aspecto gráfico del título. Si en el primero encontramos una estética con un fantástico modelado de los personajes y buen trabajo con las texturas, en esta segunda parte se ha aplicado una técnica de cel-shading que aporta mayor fidelidad, con las líneas de dibujo del cómic, así como una intensificación de los colores que acerca la estética a la planteada por los dibujantes de la novela gráfica. Más allá del aspecto artístico que defiende 2K Games, el jugador va a verse beneficiado en el cambio por esa mayor intensidad de color, para diferenciarlo de todo lo que significa oscuridad y que rodeará permanentemente a Jackie Estacado.

La mecánica sigue siendo la misma: nuestro héroe tendrá que valerse de las habilidades más oscuras para avanzar en una historia de la que todavía sabemos muy poquito, pero que mantendrá al personaje siempre en el lado oscuro. De hecho, la luz es el mayor enemigo de nuestro hombre y cuando estemos en una zona iluminada, todo el talento que le ofrecen los poderes oscuros desaparecerán y tendremos que valernos de las armas de fuego con las que también contaremos.

Así, ya sea con armas o a través de los poderes demoníacos, tendremos que avanzar en la historia y esta vez, como han asegurado los creadores, habrá mucha más interacción con todo el escenario del juego. Casi cualquier cosa que aparezca a la vista del personaje podrá ser utilizada para, por ejemplo, con las serpientes oscuras que manejamos con los botones superiores, lanzarlo sobre un enemigo. De ahí heredaremos una mayor intensidad en los combates y una necesidad de poder hacer cada vez más cosas con nuestros poderes. Para ello, el juego cuenta con un árbol de evolución de las habilidades oscuras tan sencillo como completo. Bastará ir acumulando esencia oscura de los enemigos para ir progresando y convirtiendo a nuestro personaje en un auténtico depredador de la noche, en una bestia de la oscuridad, en una criatura a la que mejor no querrás conocer. ■



**NUESTROS COMPAÑEROS DE AVENTURAS** seguirán haciendo de las suyas y, en más de una ocasión, contra nuestra propia voluntad.



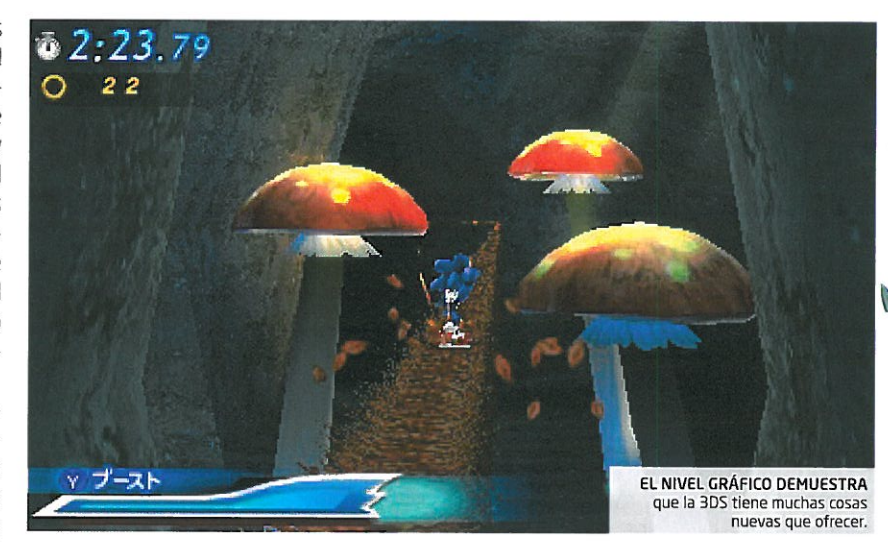

3DS PS3 360 SONIC GENERATIONS

# UN PUENTE VELOZ ENTRE GENERACIONES

**El juego de Sega recoge los mejores niveles y villanos de los veinte años de historia de Sonic y plantea un juego entre las 2D y 3D que guste a todo el mundo.**

Fans de *Sonic*, y me refiero a los más veteranos, a aquellos del *Sonic* de 1991, respiren tranquilos. Lo han conseguido. Después de casi quince años en los que todos y cada uno de los juegos de la saga del erizo azul iban siendo cada vez menos atractivos y se alejaban de aquel personaje de velocidad supersónica que hacía la competencia a Mario, en el veinte aniversario Sega ha escuchado a los fans y ha creado un juego que estará a la altura.

Hemos tenido la oportunidad de probar la versión portátil del juego y se podría decir que la gran 'trampa' —¡bendita trampa!— que plantea el juego es que casi reproduce palmo a palmo lo que ofrecían aquellos juegos de los primeros años. De hecho, para mayor deleite de los fanáticos de la serie, gran parte de los niveles se han adaptado de los diferentes juegos de los últimos veinte años. Recorrer de nuevo Green Hill será un placer para cualquiera, más aún cuando compruebas que todas las mecánicas y la física han quedado intactan. Quizá, lo único en lo que notemos cierta variación sea precisamente en lo que más caracteriza a *Sonic*: su velocidad. Y es que parece que nuestro héroe se ha puesto las pilas y es todavía más rápido que entonces.




**EL NIVEL GRÁFICO DEMUESTRA** que la 3DS tiene muchas cosas nuevas que ofrecer.

Fundamentalmente, el juego ofrece

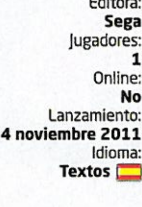








**Sonic Generations**



Género:
**Plataformas**
Desarrolladora:
**Sega**
Editora:
**Sega**
Jugadores:
**1**
Online:
**No**
Lanzamiento:
**4 noviembre 2011**
Idioma:
**Textos**




**LA PANTALLA TÁCTIL NO** tendrá ningún uso en esta edición.



**Versiones**

## EN CONSOLA Y EN 3DS, DOS JUEGOS COMPLETAMENTE DISTINTOS

Una de las mejores noticias que hemos sabido acerca de las diferentes versiones del juego es que en Xbox 360 y PS3 el juego contará con una serie de niveles completamente diferentes a los que hemos visto, que estarán disponibles en 3DS. Sólo un nivel coincide en ambas versiones y es, precisamente, el mítico Green Hill. La versión de la consola portátil de Nintendo contará con un total de siete zonas. Las versiones 'grandes' del juego, a las que también tuvimos acceso, insisten todavía más en el aspecto gráfico del juego, ofreciéndonos auténticas transformaciones de los niveles que jugamos en los años noventa y que han recibido un completo lavado de cara.

dos tipos de niveles. Por un lado, los que están inspirados por los juegos 2D y que siempre ofrecerán jugabilidad de scroll lateral, con un diseño tan sencillo que responde a los controles de correr y saltar (además de hacerse bola —spin dash— para acabar con enemigos y muros). Los otros niveles son en 3D y, si en el primer caso, las 3D de la consola sólo son aprovechadas a nivel visual, en este segundo tipo de niveles encontraremos una mayor interacción. De la misma forma, estos niveles contarán con cámaras dinámicas, que ofrecerán perspectivas laterales y traseras de forma alternativa y que cambiará al vuelo durante el juego. El efecto directo en el juego es imprimir mayor velocidad a algunas escenas, así como el desarrollo de diferentes puzles de plataformas, que podremos solucionar gracias a una mayor gama de movimientos de *Sonic*, el salto apoyándose en la pared, el turbo (boost) y el ataque con salto.

Colorista como siempre, pero tratado con un mimo especial, sea por el veinte aniversario o porque el Sonic Team vuelve a creer en *Sonic*, el juego promete unir a veteranos del plataformas de Mega Drive y a las nuevas generaciones que, seguro, se preguntan qué vimos en Sonic entonces. ■

## UNIRÁ A VETERANOS DE LA MEGA DRIVE Y NUEVAS GENERACIONES

DS KIRBY MASS ATTACK

# KIRBY INNOVA CON UN JUEGO SOLO PARA TOCAR

No quieras presionar botones o saltar en este plataformas de scroll lateral. Lo de este nuevo Kirby va de arrastrar y dispersar energía desde la pantalla táctil..

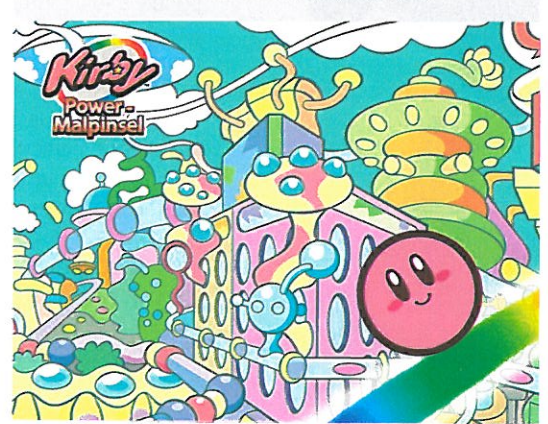
Parece que Nintendo tiene en Kirby un personaje para probar cosas. Nunca han tenido miedo a utilizar al gordinflón y fracasar con sistemas de juego 'raros' o fuera de su tiempo. Es lo que ocurre con *Kirby Mass Attack*, un título que saldrá el próximo noviembre para Nintendo DS y que saca el máximo provecho a la pantalla táctil, ya que más allá de algún menú no tendremos que tocar ni cruceta ni botones en ningún momento de la partida.

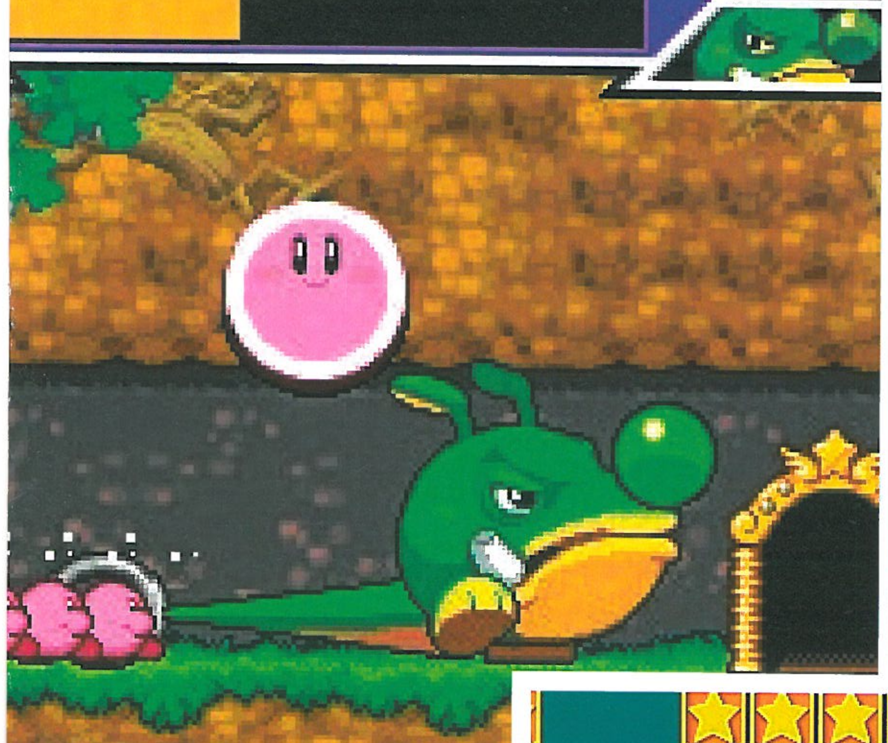
Hace ya seis años de aquel *Kirby: El Pincel del Poder*, pero la mecánica de aquel en el que usábamos la pantalla táctil para dibujar el camino a Kirby y activar algunas de sus habilidades es bastante similar a la del nuevo juego del HAL Laboratoy. La principal diferencia es que, en esta ocasión, podremos manejar a más de un personaje en pantalla y bastará con puntear en esta para indicar dónde queremos que vayan. A medida que se avanza en el juego, que esta vez es de desplazamiento lateral de izquierda a derecha, iremos derrotando enemigos y acumulando fruta en una barra medidora, que cada vez que llegue a 100 puntos 'liberará' a un nuevo Kirby, hasta un total de diez. Así, podremos dominar toda una manada de Kirbys a los que manejaremos de dos formas: punteando, para indicar un lugar al que ir, dejando el pincel hasta que podamos dibujar un trazo que arras-

**Un spin-off con secuela**

## UNA BOLA Y UN PINCEL MÁGICO

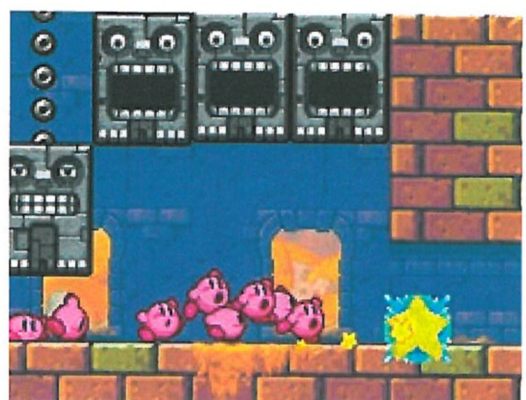
En esta ocasión, Kirby se convierte en una bola que no se puede mover por sí misma y tenemos que ayudarla dibujando el camino que debe seguir. La dificultad está en que la tinta con la que dibujamos se gasta y tendremos que ir derrotando enemigos y cogiendo objetos para poder continuar adelante. Sólo usaba la pantalla táctil.











**TIERRA AGUA Y AIRE** de escenarios y enemigos que vienen del mundo animal.

**HABRÁ PEQUEÑOS MINIJUEGOS DE** habilidad incrustrados en la aventura .

**UN DETERMINADO POWER UP** te hará crecer y arrasar.

## Kirby Mass Attack

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **HAL Laboratoy**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Noviembre**
Idioma: **Textos**



trará a todos los personajes acumulados hacia el mismo sitio. Además, si tenemos a todos los Kirbys juntos, podremos 'dispersarlos' lanzándolos a golpe de stylus hacia un lado o el otro de la pantalla, porque en ocasiones los enemigos vendrán desde diferentes sitios y tendremos que recurrir a acudir a varios frentes para acabar con ellos.

Como es habitual en los juegos de Kirby, además de llegar al final del nivel y derrotar a todo lo que se nos ponga por delante, el reto está en acumular todos los objetos que vayan apareciendo (o que estén escondidos) como monedas o llaves que abrirán cofres. A medida que resolvamos niveles se irán desbloqueando nuevas fases, organizadas por anillos y mundos en los que se indican el número de Kirbys que serán necesarios para que podamos entrar a jugar en ellos. Pero además de este juego principal, en el que iremos avanzando de forma lineal, se irán abriendo hasta 35 minijuegos (desde un pinball a un juego de carreras) que podremos jugar en cualquier momento y una galería de coleccionables que ya es clásica en los juegos del glotón personaje rosa. Anacrónico a más no poder, pero adictivo como hacía tiempo que no aparecía un juego en DS. ■

## LA PRINCIPAL DIFERENCIA ES QUE PODREMOS MANEJAR A MÁS DE UN KIRBY A LA VEZ



360 PC PS3 RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

# LIMPIANDO LA CIUDAD DE RASTROS BIOLÓGICOS

**Sin volver a las raíces de la saga como a los fans nos gustaría, Capcom se pasa a la diversión cooperativa y llena de acción con un título enmarcado en el epicentro de la propagación del virus desde una perspectiva diferente: la Corporación Umbrella.**

Como ya anunciábamos en nuestro avance del número de mayo, lo nuevo de la franquicia zombi por excelencia es este título enfocado principalmente a la acción cooperativa. *Resident Evil: Operation Raccoon City* nos devuelve a los hechos acaecidos entre el segundo y tercer juego de la serie, pero planteándonos una perspectiva diferente: la de los Servicios de Seguridad de Umbrella (U.S.S). Esta unidad de élite tiene como misión erradicar todo ser con vida o prueba potencialmente capaz de informar sobre el desastre biológico que ha arrasado la ciudad, y que tiene un único responsable: la temeraria Corporación Umbrella.

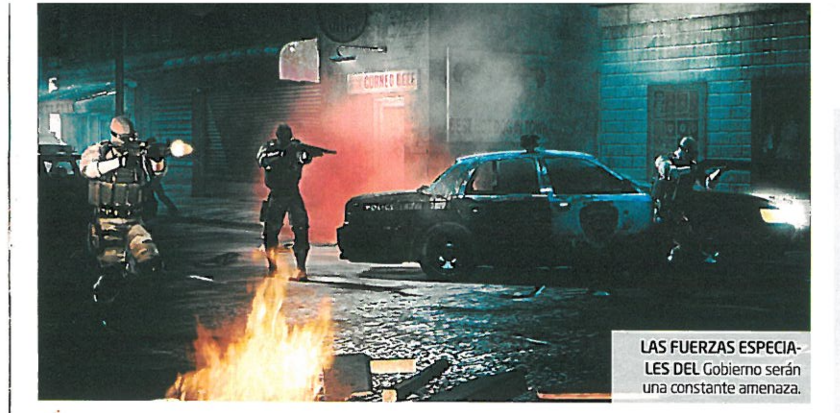
Bajo esta premisa, tomaremos el control de una de las seis clases de personaje diferentes -reconocimiento, médico, asalto, vigilante, científico y demolición-, cada una de ellas con sus propias características y habilidades bien definidas para ofrecer una función distinta y que haga necesaria la colaboración estrecha entre jugadores.

Además de la selección del avatar, antes de comenzar una partida tendremos que elegir también nuestro armamento entre un amplio arsenal (arma principal, secundaria y granadas o equipo adicional), así como una suerte de mejoras (como las ventajas de *Call of Duty*) que potenciarán determinadas habilidades de nuestro personaje.

En la partida que pudimos disputar, comenzamos en medio del caos propiciado por la propagación del Virus T en la ciudad de Raccoon City. Aunque nuestro notable armamento inicial hará desaparecer en primera instancia la angustia de los títulos originales de la saga, las altas cantidades de zombis que enseguida rodean el escenario nos obligarán a mantener una alerta constante. Y es




## AUNQUE VAYAS ARMADO HASTA LOS DIENTES, NUNCA TE SENTIRÁS A SALVO



**LAS FUERZAS ESPECIALES DEL** Gobierno serán una constante amenaza.

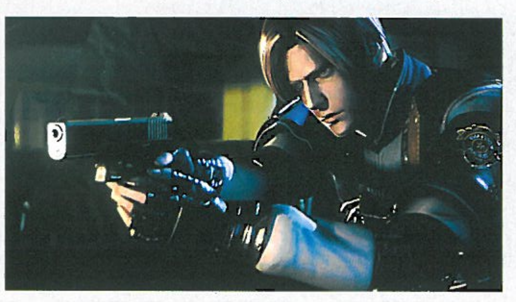


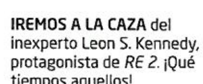
**PODEMOS SER INFECTADOS POR** el virus. El uso de sprays será fundamental.

## Personajes

### PROGRESANDO POR PRIMERA VEZ

Además de las ya conocidas clases: reconocimiento (Vector), médico (Bertha), demolición (Beltway) y vigilante (Spectre), se han desvelado las otras dos que estarán disponibles en el lanzamiento final. Se trata de Lupo, una ex miembro de las fuerzas especiales francesas, con un gran conocimiento en armamento y en el campo de batalla; y la científica de campo Four-Eyes, que puede manipular el Virus T a su antojo y controlar así las armas biológicas que asolan las calles de Raccoon City. Sin embargo, la gran novedad aquí es que, al igual que en los últimos títulos de la franquicia *Call of Duty*, iremos recopilando experiencia misión tras misión, lo que nos permitirá modificar y mejorar nuestras habilidades (incluso adquiriendo las de otro compañero), así como desbloquear nuevas armas más poderosas. Algo inédito en la saga.





**IREMOS A LA CAZA** del inexperto Leon S. Kennedy, protagonista de *RE 2*. ¡Qué tiempos aquellos!








**Resident Evil: Operation Raccoon City**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Slant Six Games**
Editora: **Capcom**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Invierno 2011**



**LOS TEMIDOS 'HUNTERS' DEL** primer Resident Evil no tardarán en aparecer.



que, desde una perspectiva en tercera persona, los desarrolladores de Slant Six Games pretenden imitar la fórmula de las recientes entregas de *Resident Evil* -mucho más enfocadas a la acción-, pero de manera que no nos sintamos completamente a salvo en ningún segundo; es decir, sin tregua alguna.

La mayoría de elementos característicos de la serie se mantendrán; tales como las hierbas medicinales (que se toman de forma instantánea) y los sprays curativos, o las extrañas criaturas biológicas producidas por la mutación del Virus T, como los horripilantes 'Lickers' o los temidos 'Hunters', entre otros.

Sin embargo, no todo será avanzar y sobrevivir ante las terribles amenazas originadas por los experimientos de Umbrella, sino que, por si fuera poco, el Gobierno estadounidense decide poner en cuarentena la ciudad y mandar a sus propias fuerzas especiales para averiguar el origen de la epidemia. Es por ello que tambíen se sucederán enfrentamientos con este cuerpo armado en forma de vastos tiroteos. Los entornos serán más espaciosos de lo habitual para ello, y tendremos la posibilidad de cubrirnos en cualquier recoveco para evitar ser alcanzados.

Utilizando este segundo bando del juego, se ha confirmado que ***Resident Evil: Operation Raccoon City*** contará también con un modo competitivo a tres bandas que enfrentará a las unidades de Umbrella (U.S.S) con los soldados americanos, a la vez que luchan contra el ejército de zombis y amenazas biológicas. Esta modalidad de juego se sumará a la cooperativa para presentar el apartado multijugador más rico y sólido visto hasta la fecha en esta franquicia de survival horror. Un título que nos recordará enseguida a éxitos como *Left 4 Dead* en cuanto a su jugabilidad

## CONTARÁ CON EL APARTADO MULTIJUGADOR MÁS SÓLIDO DE LA FRANQUICIA VISTO HASTA LA FECHA

(salvo que este es un shooter en tercera persona), pero que además nos brindará mayores detalles de la funesta historia de *Resident Evil*, así como nos permitirá, en ciertas ocasiones, reescribir algunos de los hechos narrados en los títulos originales de *RE 2* y *RE 3*.

Para todos aquellos nostálgicos de la saga que pretendíamos ver un regreso a las raíces de la serie, no nos queda otra que esperar. Eso sí, al menos veremos a viejos protagonistas como Leon S. Kennedy, algo es algo. ■

PS3 360 ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

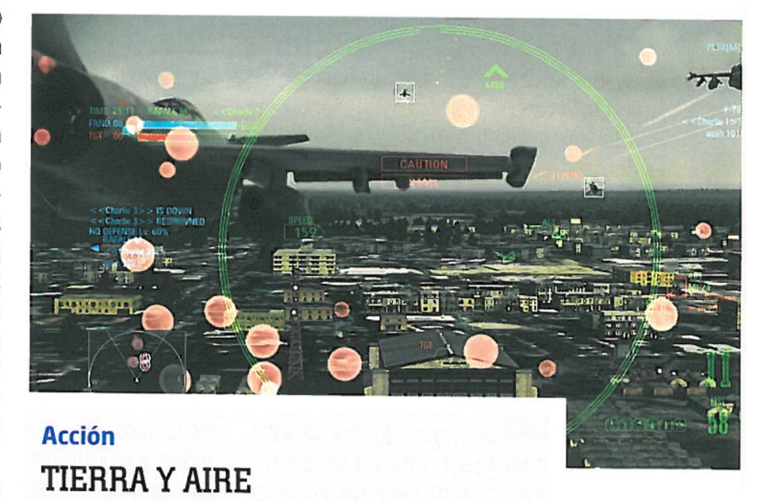
# ACE COMBAT REGRESA POR TODO LO ALTO

**La longeva serie Ace Combat sigue innovando en la búsqueda de un juego bélico de acción total. El elenco de opciones a elegir será considerable en un título que incluirá algo más que un buen surtido de aviones de todo tipo. ¡Ahora también pilotaremos helicópteros!**

Han pasado tres años desde la última entrega de Ace Combat, pero la espera parece que ha merecido la pena. *Assault Horizon* llega con todo lo que caracteriza a la serie e importantes novedades, tanto en el apartado jugable como estético. Los cazas siguen acaparando el protagonismo, pero en esta nueva entrega también podremos ponernos al mando de helicópteros. Y por lo que hemos jugado las diferencias en el manejo y la dinámica entre ambos vehículos son sustanciales, involucrándonos en experiencias jugables tan distintas que parece que estuviésemos hablando de dos juegos en uno.

Namco vuelve a apostar por una jugabilidad que se acerca más al arcade que a la simulación. El éxito en la batalla entre aviones de combate volverá a radicar en los duelos, en los que tendremos que fijar un objetivo y no despegarnos de su retaguardia hasta darle "caza". Y esta entrega viene con novedades como los combates de rango cercano, en los que la distancia con nuestro enemigo se reduce al máximo y podremos acribillarle con fuego de artillería. La dinámica de estos envites es arcade y gradual, es decir, tendremos que ir ejecutando maniobras sucesivas para conseguir derribarlo. La IA del enemigo parece que está a gran nivel, ya que a menudo tendremos que desistir de la maniobra de ataque por ser nosotros los que tengamos un "bandido" en la cola.

Por lo que hemos visto los resultados más destacados del nuevo motor gráfico son los cuidados escenarios, de nuevo creados por satélite, y el nivel de detalle en la destrucción de los aviones, pues podremos ver minuciosamen-




**Acción**

## TIERRA Y AIRE

La acción no se limitará a las grandes alturas, sino que a menudo tendremos que tener muy en cuenta a las tropas de la superficie y avanzar en vuelo rasante para no perder detalle de lo que ocurre abajo. La nueva interfaz nos ayuda a detectar a los enemigos y aliados de tierra.



360 PS3

## Ace Combat: Assault Horizon

Género: **Simulador de vuelo**
Desarrolladora: **Project Aces**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **Multijugador**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Octubre**

**Diseño**

### GRAN VARIEDAD DE VEHÍCULOS Y ESCENARIOS

Sobrevolaremos ciudades conocidas que se han diseñado con gran nivel de detalle. Los aviones y helicópteros serán replicas calcadas de los modelos reales y dispondremos de un gran elenco de opciones donde elegir, no solo el avión o helicóptero que pilotemos, sino también como lo equipemos. La variedad apunta a ser el tónico general en un juego donde podremos disfrutar de combates ricos en cantidad y variedad de aeronaves.

te como se va deteriorando su fuselaje tras nuestras acometidas.
La incorporación de los helicópteros no es un mero complemento a los combates entre cazas, sino que ofrece una experiencia de juego muy distinta y bien enfocada a la verdadera utilidad de estos vehículos en conflictos bélicos. Mientras los rápidos "fighters" se baten en duelo a grandes alturas o bombardean la superficie en vuelo rasante, los helicópteros servirán de apoyo aéreo a las tropas de tierra. Es aquí donde se aprecia a mayor nivel el cuidado diseño de escenarios, edificios, calles y enemigos terrestres. Y también tendremos que hacer frente a otros helicópteros sin perder de vista a la infantería. Para aumentar la variedad de juego, ***Assault Horizon*** también incluirá misiones sobre raíles, en las que tendremos que manejar las torretas ametralladoras de distintos vehículos.
Y todo apunta a que este variado elenco de posibilidades se integra dentro de un cuidado argumento, en donde cada misión guarda relación con la anterior y donde las máquinas de guerra serán manejadas por personas de carne y hueso que llevarán el peso de la trama.



**LAS MEJORAS EN LA** interfaz van de la mano con la mayor complejidad de las misiones.

## ESPECTACULARES COMBATES DE RANGO CERCANO

Namco también promete un buen modo multijugador, pero para eso tendremos que esperar a la versión definitiva que, a cierre de este número, aún no hemos jugado. A priori, ***Assault Horizon*** se deja querer; pero veremos si mantiene el nivel sin caer en misiones repetitivas, un argumento simple o escasas horas de juego. Namco, a priori, pone bastantes fichas sobre la mesa para hacer frente a sus rivales del mismo género. Un firme candidato a ganar la batalla por el cielo. ■

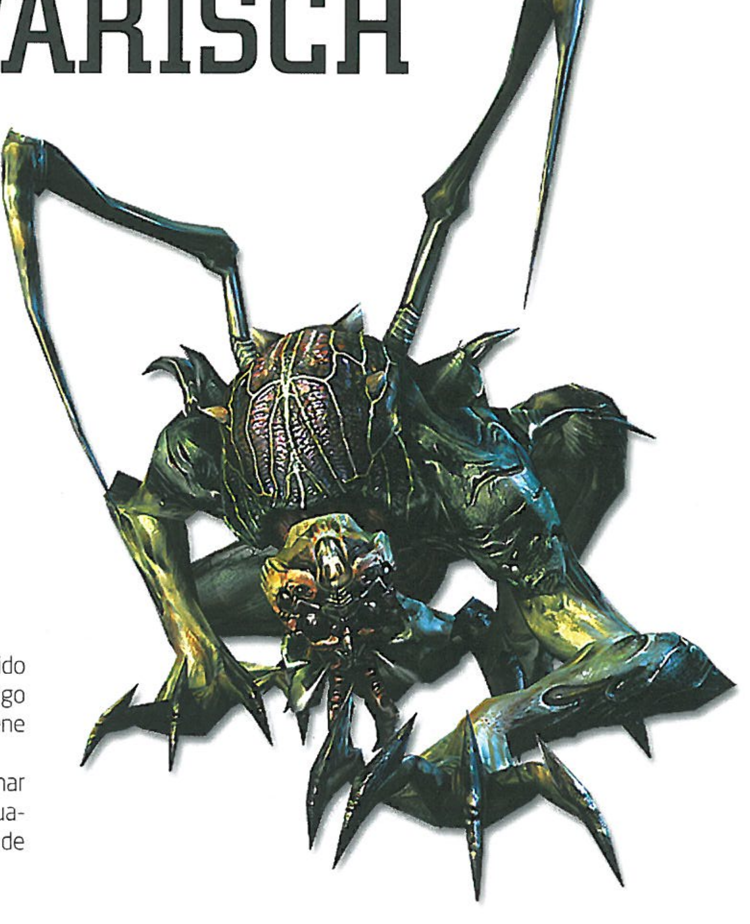
**NO ESTAREMOS SOLOS.** Un buen número de aliados lucharán a nuestro lado.

PC AFTER THE WAR



# EL FIN DEL MUNDO DIGNIFICA, TOVARISCH

**¿Cómo sería Metro 2033 si lo hicieran unos rusos? ¡Oh, wait! En After the War, el milenarismo ha llegado y China y Rusia se han destruido mutuamente. Sólo en Rusia sobrevive la civilización en forma de clanes.**

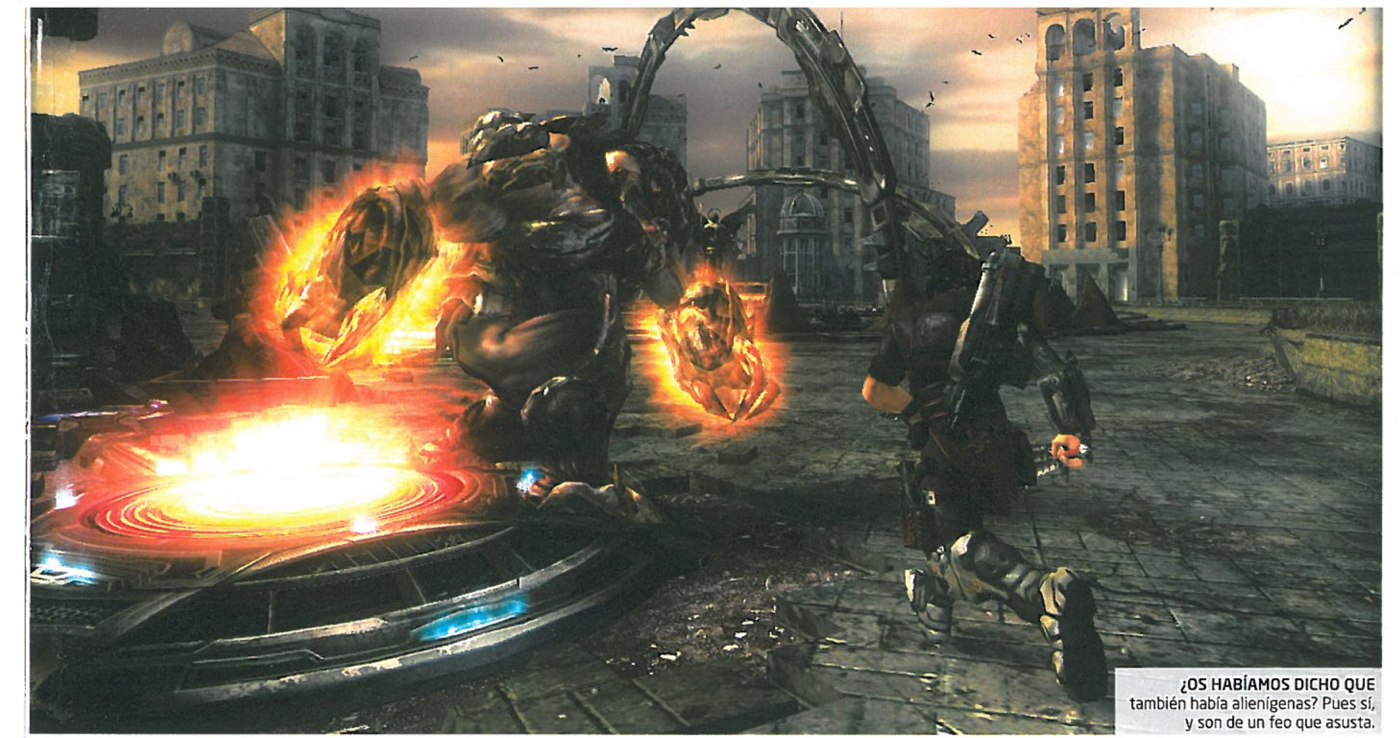


FX Interactive tira la casa por la ventana con esta superproducción del lugar donde vienen las nieves y desarrollada por Buka Software, que ha sido el sleeper en las tierras de los gorros de marmota (o algo así, son) con la friolera (jo, jo) de más de 100.000 copias vendidas, por cierto, bajo el nombre de *Collapse*. ¿Por qué este cambio de nombre? ¿Quería FX hacer la gracia con el famoso título para 8 bits de 1989? Pues puede ser, porque también era un título post-apocalíptico, aunque en 16 colores.

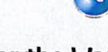
*After the War*, anteriormente conocido como *Collapse*, se presenta en España como una mezcla de géneros muy de moda entre el 'third person shooter' (o acción cámara al hombro: no por el prota, claro), el hack'n slash (tradicionalmente conocido como machaca-botones) e incluso algo de Quick time events. Vamos, que lo tiene todo para triunfar.

## POR SI FUERA POCO, ADEMÁS HAY ALIENS A LA VUELTA DE LA ESQUINA

La historia mezcla dos conceptos la mar de llamativos: Tras destrozarse mutuamente los USA y China por el control de



¿OS HABÍAMOS DICHO QUE también había alienígenas? Pues sí, y son de un feo que asusta.



## After the War

Género:
**Acción**
Desarrolladora:
**Buka Software**
Editora:
**FX Interactive**
Jugadores:
**1**
Online:
**No**
Lanzamiento:
**Octubre 2011**
Idioma:
**Textos**
**Voces**





**LAS ARMAS MELÉE SON** las más espectaculares en cuanto a animaciones

# EL FUTURO DEL MUNDO VUELVE A ESTAR EN NUESTRAS MANOS, ESTA VEZ CON CUCHICHAS

los recursos del planeta, guerra nuclear incluída, Rusia se erige como el último bastión de humanidad controlada por cuatro clanes muy al estilo Mad Max (si a aquello lo podíamos llamar civilización). En este panorama, las facciones en liza luchan por hacerse con los víveres y recursos que han sobrevivido. Pero fíjate tú, y ahora llega lo rocambolesco, que la batalla ha sido tan intensa que hasta ha abierto una brecha espacio-temporal (de esas de toda la vida) y la tierra ha sido invadida por una raza alienígena que estaba esperando ansiosa al otro lado de la fisura. Así que ya tenemos 5 grupos en lucha. Entre Mad Max, Metro 2033 y Falling Skies. ¿A qué mola?

Pues ahí es donde entramos nosotros: Somos el heredero de uno de los líderes de facción que acaba de ser asesinado y deberemos reemplazarle. Huelga decir que las cosas no son lo que parecen en un principio y que, muy a nuestro pesar, el futuro de la humanidad estará en nuestras manos, una vez más.

Por las capturas, podéis apreciar que el título luce muy bien y lo que hemos visto nos ha convencido en cuanto a jugabilidad y unos niveles frenéticos. La acción sí es hack'n slash, amigos. ¡Están en todas partes! Y no tendréis respiro. Además, el arsenal disponible es variado y espectacular y los combos están muy bien mostrados en pantalla. Permaneced atentos a vuestros monitores porque se acerca sleeper. ■




# A LA CAZA DE BESTIAS Y UN GRAN

**Como uno de los títulos más prometedores del próximo año, Capcom apuesta fuerte por esta nueva franquicia 'sandbox' de rol, que nos brindará como mínimo 30 horas de juego en un fantástico mundo abierto y, sobre todo, grandes dosis de acción.**

Aunque el motor gráfico MT Framework, propiedad de Capcom, ya había sido utilizado por la compañía nipona en títulos como *Resident Evil 5* y *Lost Planet 2* con excelentes resultados, es evidente que, en esta ocasión, sus responsables han querido ir más allá y explotar esta potente herramienta creando una nueva franquicia de acción y rol, ambientada en un amplio mundo abierto, en la cual tienen muchas esperanzas puestas; y no les falta razón.

En un principio ***Dragon's Dogma*** puede parecer otro RPG de acción más, ambientado en un mundo fantástico, al estilo de *Two Worlds* o *Gothic*. Sin embargo, sus altas dosis de realismo hacen de él una experiencia bien diferente y, por tanto, dirigida a otro tipo de públicos. Nos referimos, por ejemplo, al nivel de detalle y fluidez de los combates, ya que tras probar unos pocos minutos del juego, salta la vista que éstos son una de las piezas principales de ***Dragon's Dogma***. Se nota que han puesto especial interés en que las luchas derrochen verosimilitud, aunque nos estemos enfrentando a un monstruo mitad león, mitad serpiente. Con esto estamos hablando de la profundidad en el control del personaje, ya que tendremos movimientos y combos disponibles tanto con el arma principal, como con el escudo que llevemos, haciendo uso de una gran variedad de animaciones totalmente creíbles. Aquí no se tratará simplemente de acercarse al enemigo de turno y aporrear el botón de ataque, fuerte o débil, sin control ni estrategia ninguna; sino que, gracias a la barra de resistencia, deberemos emplear sabiamente nuestras energías realizando certeros mandobles y efectivos combos, adaptándonos a cada situación en todo momento si no queremos que el cansancio nos deje en una situación franca para ser asesinados.

### Luchando codo con codo

El juego nos plantea una aventura a caballo entre la linealidad y el estilo 'sandbox' -se ha confirmado que dispondremos de un mundo abierto para explorar-, pero con una deficiencia que a muchos potenciales usuarios no les ha gustado del todo. Estamos aludiendo a que no podremos disfrutar de la campaña cooperativamente con otros jugadores; ni a pantalla dividida, ni a través de internet. Esto, sin duda, resta enteros a todo RPG de acción actual que se precie, pero al menos lo solventa con los llamados "peones". Y es





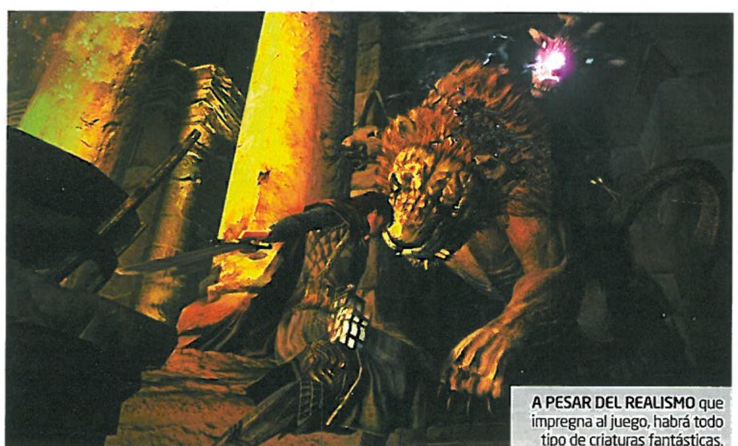

**Dragon's Dogma**

Género: **RPG/Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Principios de 2012**



## Mezcla de géneros
### ROL Y ACCIÓN EN LIBERTAD

Como si de un sandbox de rol se tratara, el juego mezclará hábilmente la libertad de exploración que brinda un mundo abierto con la linealidad argumental bien definida que aporta todo título de acción. Su duración dará buena cuenta de estas características, ya que se ha confirmado que contará con un mínimo de 30 horas de juego que pueden llegar hasta las 100 si investigamos a fondo cada rincón y cumplimos todas las misiones secundarias. Tendremos la posibilidad de resolver cada situación de la forma que más nos guste o nos convenga, de modo que existirán múltiples finales en función de las decisiones que tomemos a lo largo de la aventura. Junto a la elección de nuestra profesión y la de los peones, las opciones parecen infinitas.


**A PESAR DEL REALISMO** que impregna al juego, habrá todo tipo de criaturas fantásticas.


**PODREMOS DAR ÓRDENES A** los peones y dirigirlos en pleno combate.


**LAS LUCHAS CONTRA GRIFOS** son de lo más espectacular.


**TENDREMOS QUE SER DUCHOS** también con el arco para sobrevivir.

## TENDREMOS UN VASTO MUNDO ABIERTO LISTO PARA EXPLORAR CADA RINCÓN



que durante nuestras andanzas por el juego iremos acompañados en todo momento de personajes manejados por la IA que serán fundamentales para cumplir nuestros objetivos. Se nos permitirá llevar un total de tres camaradas y, mientras que uno de ellos nos seguirá de forma permanente como peon principal -al cual podremos mejorarle los atributos o modificarle las armas y armaduras-, los otros dos serán intercambiables entre un gran número a través de una suerte de plano astral. La gran novedad aquí es que estos peones los pondremos a disposición de los usuarios (online) para que éstos los utilicen en sus partidas y, a posteriori, nosotros aprovechemos la experiencia y habilidades que han obtenido en sus correrías, o viceversa. Entre los peones que podemos reclutar se nos permitirá elegir su clase (habrá seis diferentes, pero solo tres para el protagonista) así como su nivel y habilidades para que se adapte a las necesidades de cada jugador y formemos así un equipo único.

## UN ASPIRANTE AL MEJOR JUEGO DE PRINCIPIOS DEL PRÓXIMO AÑO

Si a todo esto le sumamos una acertada perspectiva en tercera persona, una IA desafiante y largas horas de juego -se han prometido un mínimo de 30- no cabe duda de que *Dragon's Dogma* es un claro aspirante al mejor título de principios del próximo año. ■








**Asura's Wrath**

Género:
**Acción/Beat 'em up**
Desarrolladora:
**CyberConnect2**
Editora:
**Koch Media**
Jugadores:
**1**
Online:
**No**
Lanzamiento:
**2012**





**¿GOKU EN SÚPER GUERRERO?** Se da un aire. Lo que sí sabemos es que no estaba de buen humor.

# SALDANDO DEUDAS CELESTIALES

**Si te gusta mirar y jugar a partes iguales, esta nueva IP de Capcom hará tus delicias. Una venganza mitológica contra dioses de proporciones planetarias.**

**WYZEN, UNO DE LOS** dioses a los que nos enfrentamos, sucumbió al poco de despertar nuestra ira.

Traicionado por los dioses y desterrado a la Tierra, Asura es un semidiós, ideado desde la mitología asiática con un toque de ciencia ficción, que jura vengarse de la muerte de su amada esposa y recuperar a su hija secuestrada.

Con esa épica historia como telón de fondo, *Asura's Wrath* es un nuevo título de acción frenética, que no da tregua alguna y que mezcla la jugabilidad en tiempo real con los llamados 'Quick-Time Events' (escenas cinematográficas interactivas) de una forma quizás excesiva, pero sobre todo variada y sobrecogedora.

## ES COMO UN FILME DE ANIMACIÓN ORIENTAL, PERO ADEMÁS JUGABLE

Precisamente en este rasgo radicará su mayor atractivo o su peor tara; eso depedenderá de ti. Y es que si algo predominaba en las dos batallas que pudimos degustar fueron sin duda las escenas cinemáticas que nos obligaban a estar pendientes de presionar el botón que se nos indicará en cada momento.

Bajo un corte visual (bastante pulido) al más puro estilo del 'anime' japonés —sin ir más lejos, la historia estará dividida en episodios, como ocurre en estas series niponas—, el desarrollo del juego nos llevará a enfrentarnos contra siete deidades que serán representadas en forma de jefes finales de mastodónticas proporciones —el enemigo de la lucha final que disputamos era más grande que el planeta Tierra— . Por el camino nos toparemos con secuaces y esbirros de menor calado en combates más convencionales, que nos recoradarán enseguida a títulos como *God of War*, pero bajo una jugabilidad marcadamente oriental (mucho más rápida y arcade). Nuestro principal objetivo será asestar al enemigo la mayor cantidad de golpes posibles hasta rellenar el indicador de Ira de Asura, con el cual liberaremos todo nuestro poder interior y doblegaremos hasta los adversarios de talla planetaria —en ciertas etapas, Asura adoptará una forma corpórea con seis brazos. Es de agradecer la aparición de esta nueva franquicia, que nos ha dejado visualmente impactados y que, si bien puede pecar de simple y poco interactiva para algunos, rezumará espectacularidad a mansalva y buenas reminiscencias para muchos. ■

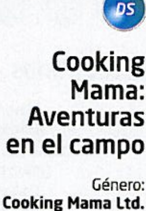
**ESBIRROS Y ENEMIGOS MENORES** poco tienen que hacer cuando Asura despliega sus seis brazos ¿metálicos?











**Cooking Mama: Aventuras en el campo**

Género:
**Cooking Mama Ltd.**
Desarrolladora:
**Digital Bros.**
Editora:
**Digital Bros**
Jugadores:
**1**
Online:
**No**
Lanzamiento:
**Noviembre**



# MAMÁ SALE DE LA COCINA Y SE VA DE PICNIC AL CAMPO

En un intento de aportar una mayor variedad a la franquicia, *Cooking Mama Aventuras en el Campo* se convierte en una pequeña aventura de minijuegos. Cocinar en medio de la naturaleza será nuestro principal reto en este nuevo cartucho culinario.

Si nos ponemos exquisitos, en el fondo, este *Cooking Mama Aventuras en el Campo* no es distinto a los anteriores juegos de la franquicia. Basa toda la mecánica de progreso en superar una serie de minijuegos de habilidad que suelen tener como protagonista la pantalla táctil de la Nintendo DS. No es poco meritorio que aparezca un nuevo juego y tenga algo distinto. Las pruebas serán similares: recoger alimentos y prepararlos, fundamentalmente, pero esta vez se intercalaran con actividades que se pueden hacer al aire libre y que estarán relacionadas con cada uno de los escenarios específicos y que tendrán los entornos naturales y los animales como protagonistas. Además responderán a un orden algo más aleatorio, no mucho, que definido por la exploración que hagamos del mundo en el que se mueve el protagonista, en una constante búsqueda/persecución de Mama.

El sistema de exploración también se basa en la pantalla táctil y permitirá que nos movamos punteando la zona a la que queramos ir. En el camino irán apareciendo no solo obstáculos que deberemos zarandear (para obtener lo que lleven en su interior) o esquivar (si están en un color algo más blanquecino), sino un surtido grupo de enemigos o adversarios a los que será mejor evitar. En ocasiones, algunos personajes con los que nos encontramos indicarán que necesitan que interactuemos con ellos, ya sea acercándonos a hablar o simplemente dándoles el objeto que nos piden. Por cierto, durante el juego todo serán símbolos muy gráficos y texto. Con un mundo dividido por zonas a explorar y decenas de minijuegos diferentes, la diversión está garantizada para los amantes de los juegos de superación con especial predilección por la saga. Además incluye la modalidad Desafíos en la que podrás jugar a cada uno de los minijuegos. ■




**ADEMÁS DE COCINAR, EN** esta ocasión también hay misiones exploratorias.




**DESBLOQUEA LOS MÁS** DE 100 minijuegos que contiene el título.




**PESCAR ES OTRA ACTIVIDAD** típica de un día en el campo.



360 PS3 PC

**Borderlands 2**

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Gearbox**
Editora: **2K Games**
Jugadores: **1-S.C.**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Primavera 2012**

PC PS3 360 BORDERLANDS 2

# DISPARA COMO PUEDAS 2

Tan absurdo como algunas comedias de humor de los años 80 y 90, Borderlands propone un divertido shooter cargado de chistes y acción, que mejora escenarios, inteligencia artificial y armas respecto al original.



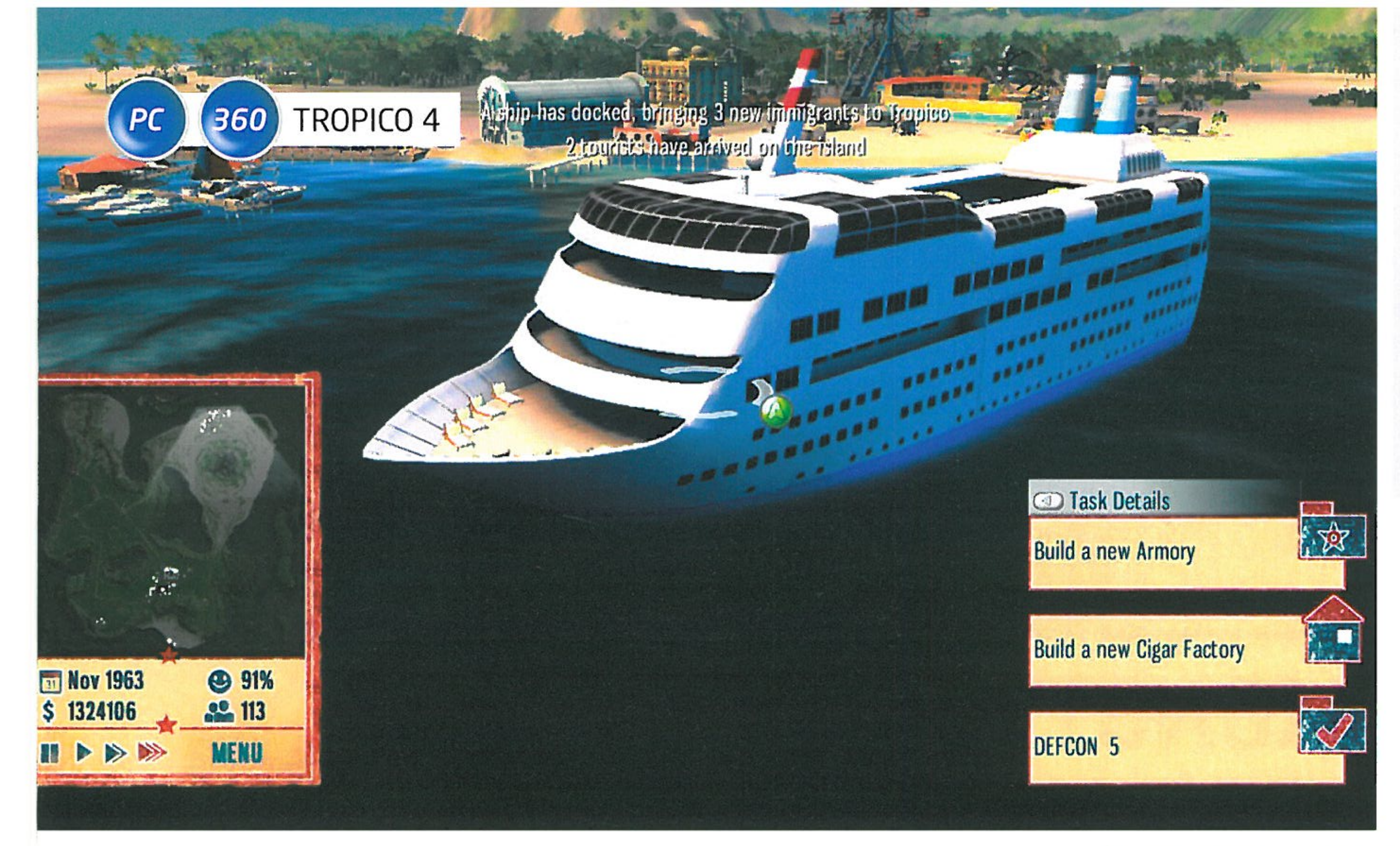
**EL ESTILO GRÁFICO UTILIZA** la tecnología cel-shading, como se decidió finalmente en el primer juego.

El que se convirtió en uno de los juegos preferidos del público hace un par de años, *Borderlands,* ya tiene su segunda parte en desarrollo y, en ella Gearbox, el estudio responsable de éste, ha querido introducir todos esos elementos que la comunidad de usuarios demandaba al título: un mundo más grande, una mayor inteligencia artificial en los enemigos y un diseño de las misiones menos caótico.

Se acabó esa sensación de no saber a dónde ir para la siguiente misión, gracias a la implementación de un mapa en pantalla al estilo GPS y una mejora en los vehículos, que nos permitirán movernos con mayor facilidad por Pandora. Porque, eso sí, Pandora seguirá siendo el centro de mundo para nuestro personaje. Crecerá, y ofrecerá una mayor variedad de escenarios que el del desierto y tendrá muchísimos más detalles, que certificarán que es un planeta vivo y no sólo una 'arena' de combate para los jugadores, algo que podía ser interpretado así en el primer juego.



Una de las grandes mejoras del juego será, sin ninguna duda, la de la inteligencia artificial, llegando a enfrentarnos a enemigos que cooperarán entre ellos. Pero no nos volvamos muy locos, porque *Borderlands* no perderá ni un gramo de ese humor absurdo, que hará que en muchos momentos no sepamos si reír o salir corriendo de miedo. Habrá escenas de lo más ridículas y otras con mucha intensidad de fuego cruzado, que harán que este shooter 'galáctico' siga siendo el ojito derecho del público. ■









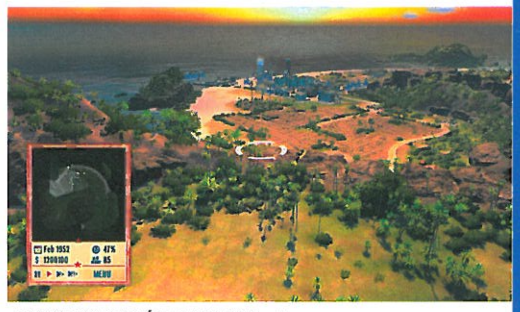
**Tropico 4**

Género:
**Estrategia**
Desarrolladora:
**Haemimont Games**
Editora:
**FX Interactive**
Lanzamiento:
**Octubre 2011**
Jugadores:
**1**
Online:
**Sí**
Idioma:
**Voces**
**Textos**

**PARA SER, SENCILLAMENTE, EL** último escalón en su estrecha jerarquía, nada mejor que el lujo.

# UN PRESIDENTE A RITMO DE SAMBA

Gestiona tu particular república bananera y demuestra que otro mundo es posible, y que las cuentas en Suiza son perfectamente legales. No apto para caribeños con orgullo patrio.



**¿DE VERDAD QUERÉIS DESTROZAR** este paraíso natural sencillamente porque sus habitantes necesitan comer?

Saboooooooooooooooooooooor!!!!. ¡Uy!, perdonadnos, es que nos ha llevado más tiempo del esperado este avance. ¿Os podéis creer que nos hemos quedad media hora en el menú de opciones. ¡Qué música, mi negra!.

La cuarta iteración de Trópico nos llega cargada de diversión y posibilidades para alcanzar altas cotas de éxitos comerciales y productivos, con la ayuda de tus incondicionales ciudadanos.

En *Tropico 4*, podremos evolucionar nuestra isla caribeña desde un lugar perdido en ninguna parte, hasta un centro vacacional super exclusivo, el granero de los grandes poderes internacionales o un lugar donde producir barato, ¡oiga!.

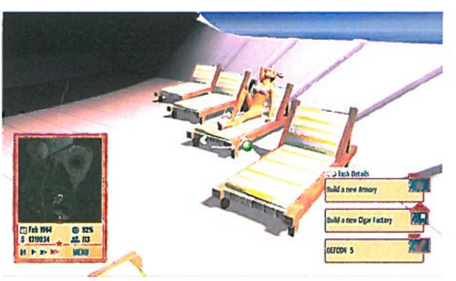
Lo cierto es que *Tropico 4* no es más que un juego de construcción y desarrollo de los muchos que hemos visto pero con la divertida particularidad de que nos pondremos en la piel de cualquier salva-patrias de tres al cuarto, de los que abundan, básicamente, en las zonas tropicales de centroamérica, además, de habla hispana, pues todos los carteles, los dejes, los chascarrillos, etc, así lo apuntan. Hasta los avatares del presidente de turno (siempre bajo las órdenes de un Comandante superior, que hace las veces de presidente de la república. ¡Pffff!).

Como véis, el posicionamiento desternillante y, sobre todo, con un trasfondo muy crítico hacia los países hispano-caribeños.

Como juego de construcción y evolución, *Tropico 4* funciona muy bien, con muchísimas opciones, tanto políticas como de producción o relaciones internacionales. Árboles de talentos, población, control de la satisfacción general de nuestros ciudadanos, etc. Además, las opciones online, el modo sandbox y los desafíos, le dan a este título un 'feeling' distinto y atractivo. En cuanto esté traducido, sabréis más! ■




**HÉ AQUÍ LAS DISTINTAS** opciones de construcción. ¿Dónde está el resort 7 estrellas?



**AUNQUE PAREZCA MENTIRA, EL** rollo turístico no lo veremos hasta que avancemos más en el juego.



**Dragon Quest Monsters: Joker 2**

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Armor Project**
Editora: **Square Enix**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Octubre**

DS DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER 2









# MÁS MONSTRUOS PARA DAR Y TOMAR

Vuelve el monstruoso spin-off de Dragon Quest con más monstruos y nuevas opciones online. Conviértete en un buen criador y explora el mundo para conseguirlos todos

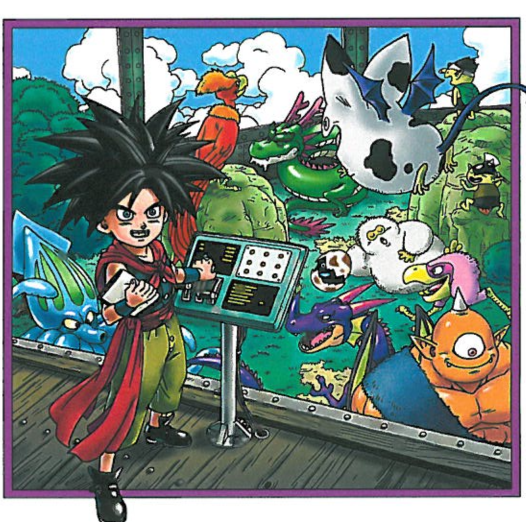
Tras cosechar un buen nivel de ventas en Japón, llega a Europa la secuela del "Pokemon" de Square Enix. Nuevo protagonista e historia, pero la misma dinámica que en la primera entrega. Tendremos que avanzar capturando a los monstruos de la saga *Dragon Quest*, los cuales nos defenderán de los peligros que vayamos encontrando. En los combates por turnos podremos atacar en equipo con hasta tres "bichos". Akira Toriyama, creador de *Dragon Ball*, ha vuelto a ser el responsable del diseño de personajes y monstruos, y eso se nota en nuestro nuevo protagonista. Si en el primer juego parecía que manejábamos a Trunks, ahora contamos con el "primo hermano" de Goku. Y también se le ha comido la lengua el gato...

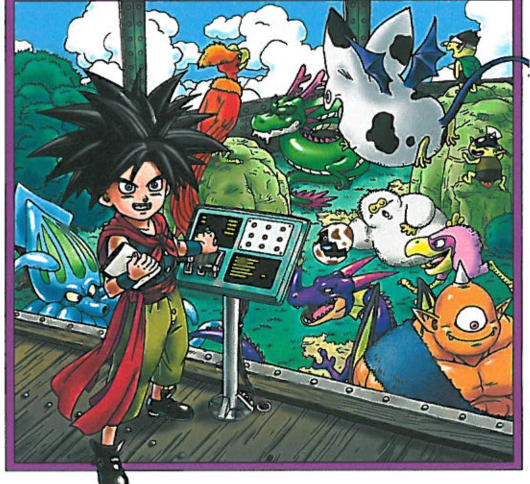
La trama da pie a la investigación. Tras estrellarse el zepelín en el que viajábamos, tendremos que explorar la isla en la que nos encontramos en busca de nuestros amigos.

El apartado gráfico está a un gran nivel, teniendo en cuenta que es para DS, y el uso de las dos pantallas es acertado. Además, podremos jugar online hasta contra 8 jugadores.

El elenco de monstruos vuelve a ser grande y variado. Más de 300 tipos que incluirán algunos ya vistos en la primera entrega y otros nuevos. Además, podremos cruzar especies. Por si no fuera poco, una vez nos hayamos pasado el juego, podremos rejugarlo y aparecerán nuevas criaturas del primer juego. Hacerse con todos va a ser todo un desafío. ■









**LOS MOSTRUOS QUE NO** utilicemos los dejaremos en nuestro "zoo"



HERMANOS HASTA EL ÚLTIMO MOMENTO.

HERMANOS HASTA LA ÚLTIMA BALA.

HERMANOS HASTA EL ÚLTIMO ALIENTO.

HERMANOS HA … MA ESPERANZA.



HERMANOS HASTA EL FINAL

20.9.11

GEARS OF WAR 3













gearsofwar.com
facebook.com/gearsofwar








Jump in.

# > Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



multi FIFA 2012

# EA SPORTS REINVENTA LA RUEDA

**Después del enorme salto cualitativo que supuso la undécima entrega del simulador futbolístico de EA, ¿hemos llegado al techo de calidad posible?**

Ser Fútbol. Llevamos meses esperando que el balón volviera a rodar. El verano se ha hecho largo para los aficionados al fútbol real, pero más aún para los que también disfrutamos del deporte rey de manera virtual. Y es que ya ha pasado casi un año desde que *FIFA 11* fuera lanzado, con la sensación de que la evolución mostrada hasta ese mismo año se suavizaba. ¿Acaso le está pasando a la franquicia de Electronic Arts lo mismo que a Fernando Torres? Es decir, ¿ya ha llegado hace tiempo a su máximo y ahora comienza una caída en picado? A tenor de

lo que estamos pudiendo ver en FIFA 12, aún queda mucho fútbol que mostrar en el estudio canadiense de la multinacional de los videojuegos. De Torres, solo el tiempo lo dirá aunque esperemos que recupere el tono.

Las armas que se han esgrimido en esta ocasión son diversos cambios en la jugabilidad. Por una parte el cambio radical en la mecánica defensiva. Por otro lado encontramos el nuevo motor de impacto y finalmente ligeros cambios en el sistema de regates. Todas estas mejoras se notan de manera masiva en el juego, aunque tienen una repercusión diferente según cada caso. La que más se hace notar es la modificación del sistema defensivo, mucho más complicado a lo visto anteriormente y que convierte nuestros primeros partidos en *FIFA 12* en un verdadero vía crucis de goles recibidos y entradas a destiempo. Sin embargo tras el periodo de adaptación, se comienza a mostrar mucho más intenso y ameno, haciéndonos sentir realizados tras realizar una buena defensa.

player RECOMENDADO



360 PS3 PC




**FIFA 1012**

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,90€ (360, PS3); 39,90 € (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-22**
Idioma:
**Textos** 
**Voces**

**Pegi**




www.pegi.info

**Las notas**



| Gráficos | Sonido |
| --- | --- |
| 9.1 | 9.2 |

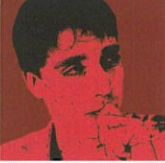
| Jugabilidad | Adicción |
| --- | --- |
| 9.0 | 9.4 |

**Nota final**




**La opinión**

EL FÚTBOL DE EA se actualiza, complicando un poco su fórmula. Este detalle gustará a los puristas, pero no tanto a los menos hábiles. A nosotros nos ha gustado mucho, convirtiéndose en uno de nuestros nuevos juegos de cabecera para la nueva temporada.



*Por Juan 'Xcast'*

>Ahora incluso defender es divertido.
>Sistema de control complejo, pero perfecto.
>Horas y horas de diversión.
>Online excelente.

**Arriba y abajo**

>La IA no acaba de clavar la de los jugadores reales.
>Detalles como las caras o pequeños enganchones de los jugadores.

La contrapartida de esto la vemos en el sistema de regates, que aumenta el nivel de control que tenemos sobre el jugador. Así pues, la especialización en ataque es igualmente importante, obligándonos a trabajar en ambas áreas para conseguir equilibrar nuestro juego. Bien es cierto que estos dos cambios en conjunción hacen los partidos entre expertos y novatos mucho menos disputados, pero añaden un nuevo nivel de profundidad a la jugabilidad de esta multimillonaria franquicia.

El otro gran cambio de esa trinidad de pilares anunciada es el que menor impacto tiene en un primer momento en la jugabilidad, el motor de colisiones. Bien es cierto que sus cambios son sutiles, pero ayudan a dotar de cierta entidad a la simulación que se ofrece. Ahora los forcejeos son reales, las luchas por la posesión depende de más factores que la simple fuerza y los choques entre jugadores resultar ser mucho más que simples escenas pregrabadas. Incluso las lesiones responden mucho mejor, dándose la coincidencia de que durante la última de nuestras temporadas jugadas para realizar este análisis, los jugadores del equipo seleccionado se lesionaron de una manera muy similar a la que lo han hecho durante la pretemporada real.

Por lo demás, las bases del juego se mantienen en su mayor parte, resultando ser una vez más ese juego divertido e intenso que tanto nos encanta. Es más, podemos decir que los tres grandes añadidos son una gran mejora a la jugabilidad. Sin embargo hay más cambios, muchos de ellos muy sutiles. Para empezar, en el apartado gráfico veremos un nuevo sistema de cámaras y presentación de los partidos, más al estilo televisivo (alejado del campo). Esto hace que tengamos una mayor sensación de amplitud en el campo, aunque sea simplemente. Por otra parte, las caras de jugadores siguen la misma estela de anteriores entregas, siendo mejorables, aunque sea un detalle menor.

**HAY LIBROS, ORDENADORES CON** mails, periódicos, noticiarios de tele... Todo ello te ayudará a ampliar.

Lo mismo ocurre con los modos de juego, básicamente los mismos que ya conocíamos, con el añadido de las clasificaciones online y los puntos de experiencia para nuestro equipo. Pero los ya conocidos nos llega con retoques para intentar añadir una profundidad extra. Por ejemplo durante el modo carrera (que nos permitirá ponernos en la piel de entrenador, como jugador o como ambos), se han añadido intervenciones en la prensa, añadido la cantera, mejorado la mecánica de fichajes y los días finales de estos periodos, etc. En resumidas cuentas se está intentando añadir esas pequeñas diferencias que aún hay entre el mundo del fútbol real y el simulado.

Por supuesto tampoco se han olvidado las Live Season, actualizables cada semana, ni dejado de lado el modo Ultimate Team (el de los cromos), pero haberlos eliminado habría sido un paso atrás en cuanto a las opciones de juego. El terre-



**CUANDO MATAS A ALGUIEN** o le dejas inconsciente puedes registrarle y arrastrar su cuerpo.

## Interferencias




FIFA 11 — LIBERO GRANDE — FIFA 98

no online tampoco ha sido dejado de lado, con múltiples nuevas opciones disponibles. Ahora podremos jugar temporadas completas cara a cara, crear competiciones amistosas con nuestros amigos, etc. Por desgracia nos ha sido difícil poder testear a fondo esta funcionalidad, teniendo que conformarnos simplemente con algunos partidos sueltos que sirvieron como muestra de la estabilidad de la línea y la casi total ausencia de lag durante los encuentros online de *FIFA 12*.

Un aspecto muy importante de todo juego de fútbol es la IA de nuestros compañeros y rivales, presentando en esta ocasión un buen resultado, aunque mejorable en algunos momentos. Detalles como los desmarques (casi siempre horizontales) son mejorables, de igual manera que los espacios innecesarios tanto en defensa como en ataque. Sin embargo no son problemas que acaben lastrando la creación de jugadas o nuestra propia creatividad. Quizá este sea el único aspecto en el que tenga que aprender en algún aspecto de su gran rival este año, *PES 2012*. Esto contrasta con el buen comportamiento de la IA de los entrenadores, capaces de variar el esquema táctico, poner jugadores menos importantes si el partido no es relevante o cambiar en el momento más oportuno.

Finalmente, queda comentar el apartado sonoro, con una buena banda sonora y los mismos comentaristas de anteriores ediciones que, por desgracia, comenten los mismo pequeños errores. Hay comentarios que se repiten en exceso, otros que están extraídos de anteriores entregas... En general se puede decir que mejoran un tanto los fallos de la edición del año pasado, pero Manolo Lama y Paco González todavía pueden hacerlo un poquito mejor.

Recapitulando, tal y como haría un comentarista deportivo tras 90 minutos de juego, encontramos de nuevo un juego de fútbol genial y muy divertido. Sus nuevos fichajes han acabado calando con la filosofía del equipo y mejorando la fórmula de éxito que ya manejaba Electronic Arts. Aunque aún hay margen de mejora. ■




**EL MODO SÉ UN** profesional ahora se llama Carrera e integra otras competiciones.

### Para PC

## REQUISITOS DEL SISTEMA

La versión de este año de *FIFA 12* en ordenadores compatibles clava la calidad y prestaciones de la versión para consolas de sobremesa, por lo que por fin los jugadores de PC tendrán un juego a la altura de las circunstancias.

-Requisitos recomendados: CPU con procesador de doble núcleo (Intel Core 2 Duo o superior) -- Intel Core 2 Duo @ 2,4 Ghz Windows XP / Windows Vista / Windows 7 -- 2 GB de RAM -- DirectX ® 9.0c compatible 256 MB Tarjeta de vídeo con aceleración 3D o equivalente (soporte para Shader Model 3.0 o superior). ATI Radeon HD 2900 -- NVIDIA GeForce 8800 GT"

# EL NUEVO SISTEMA DE DEFENSA COMPLICA LAS COSAS EN UN PRINCIPIO PERO FUNCIONA



**SIENDO PORTEROS TAMBIÉN VIVIREMOS** la emoción de mejorar nuestro jugador.

# POSIBLEMENTE EL MEJOR FIFA QUE HEMOS VISTO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS




**PRIMERA Y SEGUNDA DIVISIÓN** española con todos sus jugadores actualizados cada semana.

### Competiciones

## MÁS LIGAS QUE NADIE

Entre las competiciones que podemos encontrar en FIFA 12 están la mayor parte de ligas revelantes en el mundo del fútbol. Desde nuestra propia liga nacional (1° y 2° división) hasta rarezas como la liga turca o la suiza. Un total de 30 competiciones nacionales, más 44 selecciones nacionales y algunos equipos de otras ligas no incluídas (Argentina por ejemplo). Este afán intensivo choca con la ausencia de la Champions League oficial. Para compensarlo esta misma competición existe de una manera similar a la real, pero sin la licencia oficial,

360 GEARS OF WAR 3

# EL MEJOR FINAL PARA LA GUERRA LOCUST




**Marcus Fénix pone punto y final a la guerra de Gears of War con una tercera parte que se multiplica para ofrecer uno de los mejores juegos de esta generación.**


**EL SISTEMA DE COBERTURAS** de Gears vuelve a hacer acto de aparición sin una evolución demasiado clara.

Hace ya cinco años Epic Games sorprendió a propios y extraños con un título original y de una calidad asombrosa. Nos referimos a *Gears of War*, la primera aventura de Marcus Fénix y el primer gran juego desarrollado en exclusiva para Xbox 360. Tal fue su éxito que acabó convirtiéndose en una franquicia de culto, de la que ahora nos llega la tercera parte, para goce y disfrute de su casi infinita legión de fanáticos. Se trata del final de la historia del protagonista de todo este tinglado, quizá el momento más esperado en la ya no tan corta historia de la consola de Microsoft.

Por tanto en ***Gears of War 3*** volveremos a Sera para terminar la guerra contra los Locust y, por fin, liberar a la raza humana de la serie de catástrofes que les han diezmado de manera catastrófica. Sin embargo el gran enemigo a batir no serán estos seres reptilianos propiamente dichos, sino los lambent, una mutación de estos provocada por la imulsión, el combustible usado en el planeta Sera. Casi como si de repente la gasolina hiciera que las gallinas de la tierra se convirtieran en seres monstruosos... Así, nos encontraremos con un nuevo reto mucho más peligroso que los anteriores. Veremos por tanto nuevos tipos de enemigos que se unirán a los ya conocidos en esta, la aventura final de Marcus Fénix.

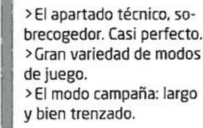
Esta tónica continua hasta el punto de parecer que Epic hayan tratado de multiplicar cada uno de los números dentro de



MARCUS Y DOM SEGUIRÁN siendo los grandes protagonistas de la aventura. Los viejos rockeros nunca mueren... ¿o quizá sí?



EL LEVIATÁN DEL PRIMER acto será solo una pequeña muestra de lo que nos espera en los siguientes niveles.



>El apartado técnico, sobrecogedor. Casi perfecto.
>Gran variedad de modos de juego.
>El modo campaña: largo y bien trenzado.

**Arriba y abajo**

>La IA de compañeros y enemigos en algunos momentos.
>Puede resultar demasiado fácil.



**¿Casual?**

## GEARS PARA TODOS

Uno de los objetivos ocultos de Epic ha sido el de crear un Gears apto para los menos habituados a este tipo de juegos. De esta manera el nivel 'normal' de dificultad se ha suavizado y la presencia de más compañeros de aventuras facilita también nuestra tarea. Además hay que unir el hecho de que cada jugador puede seleccionar independientemente su dificultad dentro de la misma partida.



ESTE LOCUST TENDRÁ UNA ligera indigestión de sierra mecánica. GOW 3 tiene nuevas ejecuciones ¡mucho más sangrientas!

este título. Desde el número de enemigos en pantalla a las armas disponibles, la duración de la campaña o los jugadores simultáneos en cualquiera de sus modos. Y es precisamente este último el cambio más importante, ya que en esta ocasión se permitirá participar en la campaña hasta a cuatro jugadores al mismo tiempo. De este modo podremos vivir en compañía de tres amigos la batalla definitiva de Marcus. Las consecuencias de esto son claras: se necesitan más personajes para el escuadrón Delta, mayor tamaño de escenarios, una historia más nutrida...

Aunque a priori parecen evoluciones positivas, algunas tienen una contrapartida algo oscura. Por una parte la aparición de nuevos personajes de la nada (Jace Stratton o Samantha Byrne son el mejor ejemplo) hace perder parte de esa empatía que teníamos con el elenco original. Por otro lado, la existencia obligatoria de tres compañeros de aventuras obliga a que al jugar en solitario nos acompañen tres personajes controlados por la consola. Por desgracia parece que la IA de nuestros acompañantes no esté del todo bien implementada, con momentos en que parecen inmortales y facilitando en exceso el avance en la aventura (por aquello de poder resucitar a compañeros caídos). Por si fuera poco parece que la IA enemiga también tenga algún pequeño problema, sobre todo a larga distancia.

Sin embargo estos son, sin duda alguna, fallos menores, además de los únicos lunares en el historial de *Gears of War 3*, un juego extraordinario a todas luces. Solo hay que prestar atención al espectáculo visual que muestra para ser consciente de ello. Se trata del título de la franquicia más trabajado y con mejor acabado –a pesar de pequeñas ralentizaciones en momentos puntuales–. Se ha mejorado la resolución de texturas, la interactividad de todos los elementos en pantalla, el tamaño y detalle de escenarios y personajes... Un verdadero show que parece »

360




**Gears of War 3**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Epic**
Editora: **Microsoft**
Precio: **64,95 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **2 a 10**
Idioma:
**Textos** 
**Voces** 

**Pegi**




www.pegi.info

**Las notas**



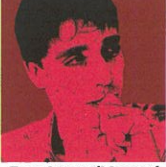
Gráficos 9.7 · Sonido 9.8
Jugabilidad 9.5 · Adicción 9.7

**Nota final**




**La opinión**

TENÍAMOS MUCHAS GANAS de echar el guante a la tercera de las aventuras de Marcus Fénix y nos nos ha decepcionado en absoluto. Una compra obligatoria para todo aquel que disfrute de los videojuegos.



*Por Juan 'Xcast'*



**LA GUERRA CONTRA LOS** locust en todo su esplendor (aunque sea el desconocido Jace Stratton uno de los protagonistas).

### Argumento

## EL PRINCIPIO DEL FIN

El argumento de Gears of War 3 nos coloca 18 meses después de los acontecimientos de la anterior entrega, que acabó con la humanidad hundiendo en la tierra su última fortaleza, la ciudad de Jacinto. Desde entonces se cree que los Locust han sido finalmente derrotados, por lo que los supervivientes se trasladan a la isla de Vectes para comenzar a reconstruir la civilización. Sin embargo aparece una nueva amenaza, los Lambent, locust mutado por culpa de la imulsión, obligando a los escasos supervivientes a escapar a lugares considerados seguros. Por una parte Hoffman parte a Anvil Gate, mientras los Gears tratan de sobrevivir en un barco "Raven´s Nest". Por desgracia ese no es más que el comienzo de una nueva batalla en la que se desvelarán nuevos misterios y se dilucidará cual es la raza que sobrevive sobre la superficie del desolado planeta Sera.

## UNO DE LOS JUEGOS MÁS COMPLETOS DE ESTA GENERACIÓN Y UNA COMPRA OBLIGADA PARA TODO TIPO DE JUGADORES.

### Interferencias



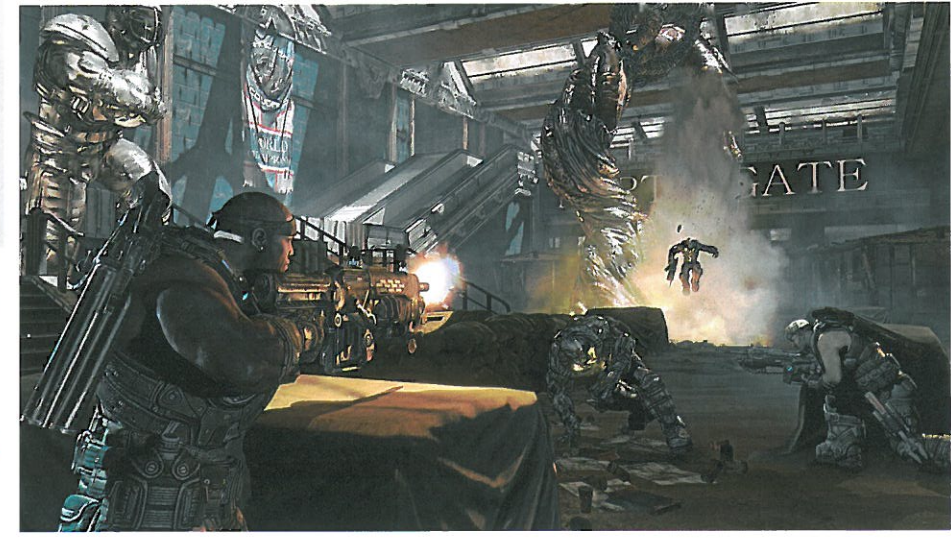
GEARS OF WAR



LEFT 4 DEAD



UNREAL TOURNAMENT




**LOS TALLOS LAMBENT SERÁN** uno de nuestros mayores dolores de cabeza en este genial título de Epic.

» aprovechar como ningún otro juego la potencia del chip gráfico de Xbox 360, ofreciendo el mayor espectáculo visual en la consola de Microsoft.

Esto no valdría de nada si el resto de apartados no estuvieran a la altura de las circunstancias. Por suerte, es así y cada pequeño detalle de GOW 3 exuda calidad. Ya sea escuchando la excelente banda sonora, el doblaje a nuestro idioma o aprovechando el sistema de control, que responde a las mil maravillas. Todo un derroche de calidad que consigue la gesta de dejar a sus predecesores como simples experimentos fallidos.

Pero por si no fuera suficiente con todo lo que ya hemos comentado, ***Gears of War 3*** ofrece mucho más, hasta convertirse en uno de los títulos más completos vistos en mucho tiempo. Lo decimos por la gran variedad de opciones multijugador presente, que van desde los enfrentamientos online en emocionantes partidas de 5 vs 5, hasta los geniales modos horda y bestia, variantes de la mecánica de acabar con incesantes oleadas de enemigos -el primero encarnando a los Gears y el segundo en la piel de los Locust.-. Todas estas modalidades juntas aseguran decenas y decenas de horas de entretenimiento y terminan por conformar el que se convierte en mejor juego de Xbox 360 hasta la fecha. Uno de esos juegos obligatorios que ningún jugador debería dejar pasar. Se acabó la historia de Fénix, pero no la de este apasionante universo. ■


"AÚN MÁS GRANDE, OSCURO Y PERFECTO QUE SU ANTECESOR"
- PLAYSTATION REVISTA OFICIAL










PS3
PlayStation 3




PlayStation Network
XBOX 360


XBOX
LIVE




16
www.pegi.info


BANDAI NAMCO
Games


BAN
DAI






# KONAMI INTENTA MARCAR UN GOL OLÍMPICO

Primeros signos de recuperación en la saga Pro Evolution. ¿Será este el retorno del rey o un simple oasís en el desierto?

CAlma ha vuelto y esta vez no e A estas alturas de la 'película' todo aficionado al balompié virtual sabe la cruel historia de ascensión y caída de Pro Evolution Soccer. Tanto es así que en Marca Player ponemos la banda sonora de Rocky Balboa cada vez que probamos por primera vez una nueva versión de este título deportivo, por eso de motivar la remontada. Sin embargo hasta ahora el factor 'Rocky' había sido prácticamente nulo. Pero, ¿éste año qué? Parece que ahora sí Konami está empezando a acertar con los golpes...

Así, como suena. *Pro Evolution Soccer* vuelve a ser divertido de jugar. Su ritmo de juego vuelve a ser el correcto (gracias al selector de velocidad), los jugadores responden casi siempre con la rapidez lógica que se le exige a un juego de fútbol y la IA tanto en ataque como a la hora de defender no muestra las lagunas casi insultantes que sí tenían anteriores entregas de la franquicia. Para colmo, parece que *PES 2012* retoma el aliento también en cuestión de licencias, ofreciendo de nuevo de forma oficial la liga española, la francesa, italiana, holandesa...

Para colmo parece que los fichajes para este año funcionan de una manera suficientemente solvente. Un buen ejemplo es el control off the ball, que nos permite tomar control de un segundo jugador para realizar un desmarque. Es algo complicado y requiere tiempo, pero los jugadores más expertos serán capaces de sacarle jugo. El resto nos conformaremos con dejarlo en automático y pedir de cuando en cuando desmarque en línea recta... Incluso el sistema de regates parece que ha alcanzado su madurez, a pesar de seguir siendo algo complicado en ciertos momentos.

Por supuesto, no todo cambia y se mantienen muchos de los modos de juego y las opciones de gestión de equipos. »

360 PS3 PC




## PES 2012

Género:
**Deportivo**
Desarrolladora:
**Konami**
Editora:
**Konami**
Precio:
**61,50€ (360 y PS3) 51€ (PC)**
Dispositivos:
**No**
Jugadores:
**1-4**
Online:
**2 a 20**
Idioma:
**Textos**
**Voces**



## Pegi




www.pegi.info

## Las notas

| Gráficos | Sonido |
|---|---|
| 7.5 | 8.0 |
| **Jugabilidad** | **Adicción** |
| 8.7 | 9.0 |

## Nota final



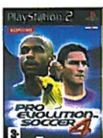

### La opinión

SIENDO SINCEROS, LO esperábamos mucho peor. Sin embargo PES 2012 se convierte en un punto de inflexión dentro de esta franquicia y parece retomar el buen camino. Aquellos que jugaron a la edición del año pasado, fliparán éste.



*Por Juan 'Xcast'*

### Interferencias


PES 4


FIFA 12


ROCKY

Así vuelven las licencias oficiales de la Liga de Campeones y la Copa Libertadores –por lo que la presencia de clubes sudamericanos es superior a la vista en FIFA–, y el sistema de gestión de equipos es prácticamente el mismo que vimos el año pasado, que tanto gustó, con todo lo que ello conlleva.

Sin embargo no acaba de ser una entrada por la puerta grande por culpa de la propia Konami. Y es que mientras que cuando EA vió a *FIFA* por detrás comenzó de cero, en la multinacional japonesa siguen trabajando sobre los retales marcados por la edición anterior. Esto se nota especialmente en el apartado gráfico, claramente insuficiente para los tiempos que corren. Se han mejorado algunas animaciones, los efectos de luz y la apariencia de jugadores y estadios, pero sigue apestando a Playstation 2 por todas partes y eso se nota en su puesta en escena.

Donde tampoco parece levantar cabeza es en el apartado sonoro, donde reinan los comentarios de Julio Maldonado y Carlos Martínez. Una vez más su narración carece de estilo, llegando incluso momentos absurdos en los que la voz de Maldini es apenas audible por algún problema a la hora de mezclar los sonidos (suponemos). El resto de este apartado cumple sin estridencias en ninguno de sus aspectos.



La otra gran incógnita que nos quedaría por resolver sería la referente a sus modos de juego online, tradicionalmente afectados por problemas de lag. Parece que en esta ocasión se ha solucionado un tanto el problema, pero hasta que no se prueben los servidores con millones de usuarios al mismo tiempo no podremos decir que han tenido éxito.

>La reaparición de la liga española de forma oficial.
>Mejoras claras en la jugabilidad.
>Un digno miembro de la familia Pro Evolution.
>La IA de los compañeros.

**Arriba y abajo**

>Nivel técnico algo obsoleto.
>Fallos en la jugabilidad.
>Comentaristas no están a la altura.

Un último apunte que nos ha parecido relevante es el referente al peso del balón, donde apreciamos un gran aumento de peso en algunos momento del esférico. Este hecho resulta raro, casí incómodo a la hora de conducir el balón y resta un tanto del buen resultado final que ha conseguido Konami. Por supuesto habrá jugadores que este peso lo consideren una característica positiva, pero no es nuestro caso.

Por tanto, parece que Konami empieza a retomar la senda del éxito en ***Pro Evolution Soccer 2012.*** Aún le queda mucho camino por recorrer para alcanzar las cotas de calidad de su rival, pero podemos decir que jugar a PES vuelve a ser divertido. ■





# PRÓXIMO MES GRATIS CON MARCA MOTOR
# LA BOLSA PARA TODAS LAS OCASIONES

DISEÑADO BY
DAIKOKU




**TIENES 3 COLORES PARA ELEGIR**

Llévate **GRATIS** con **MARCA MOTOR**, la bolsa para el gimnasio, el fin de semana o... para lo que quieras. **A la venta el 21 de octubre.**



Multi F1 2011

# DENTRO DEL MONOPLAZA SIN PISAR EL ASFALTO

**La pasión de la Fórmula 1 llega a su final de temporada en la realidad, pero no es más que el principio de año para los jugadores gracias a la edición de este año del simulador de F1 de Codemasters.**

Como viene siendo costumbre en la mayor parte de los lanzamientos deportivos, un año después del lanzamiento de *F1 2010* llega su secuela, sin grandes cambios en cuanto a propuesta pero con un refinamiento claro de todas las aristas que presentaba en título del año pasado. Se han solucionado bugs, añadido las nuevas normas y tenido en consideración todas las sugerencias que la comunidad de usuarios ha lanzado a Codemasters.

El resultado es un juego más realista y complejo que consigue prestar una mayor atención al detalle en casi cada aspecto del programa. Buen ejemplo de esto son la inclusión del kers y DRS, además del anteriormente obviado safety car (solo en carreras por encima del 20% de la competición real). También se ha modificado el comportamiento de vehículos para adaptarlos a las condiciones de carrera, retocando desde las físicas hasta el daño de carrocerías o el desgaste de los neumáticos y gasolina. La lista de cambios en este aspecto es casi interminable y debería valer con decir que ahora *F1 2011* es muchísimo más realista y agradecido con los jugadores de lo que era anteriormente.

Todo esto en la pista convierte a este título en más complejo de jugar, y más difícil para la mayor parte de jugadores. Ya no



## F1 2011 SE CONVIERTE EN LA SIMULACIÓN MÁS REALISTA DEL DEPORTE DE LAS CUATRO RUEDAS

LOS EFECTOS ATMOSFÉRICOS SERÁN una de las mejoras que nos encontraremos en esta edición.

EL NIVEL DE DETALLE de cada uno de los monoplazas es espectacular. Y sus movimientos también.

LA VELOCIDAD ES LA nota dominante en este F1 2011. Si parpadeas estás perdido.

- Mayor realismo y atención al detalle.
- Graficamente es un espectáculo.
- Dos jugadores a pantalla partida...

**Arriba y abajo**

- ...Aunque gráficamente se resienta.
- Los modos de juego vuelven a ser escasos.
- Cargas muy largas.

será tan fácil acabar delante cada carrera, ni siquiera con las escuderías punteras -huelga decir que las de cola lo tendrán casi imposible-. Sin embargo, con este cambio se ha perdido el toque arcade que llegaba a tener en algunos momentos, reduciendo el público objetivo un tanto. No obstante los fans de la simulación estarán encantados con el cambio.

En cuanto a la presentación, no hay grandes novedades, si exceptuamos el cambio en la paleta cromática del juego por colores más vivos. Por supuesto hay nuevas animaciones, un mayor detalle en los circuitos, boxes más cuidados, efectos gráficos renovados... Pero eso es algo que ya esperábamos. Lo que no nos satisface tanto son las 30 imágenes por segundo que consigue mostrar. Al menos se mantienen constantes la mayor parte del tiempo, excepto en el modo a pantalla partida, donde el rendimiento del motor EGO cae estrepitosamente.

### Interferencias




RACE DRIVER GRID · GRAND PRIX 4 · F1 2010

Esta última es precisamente una de las grandes novedades del año, la posibilidad de jugar con un amigo en la misma consola. Es de agradecer esta inclusión, aunque creemos que aún podría explotarse aún mejor con más modos de juego. Y es que *F1 2011* no anda sobrado de posibilidades jugables, ya que se repiten los mismos modos que vimos ya en el año pasado. La excusa que se esgrime es que se ha intentado mejorar la experiencia como conductor -y lo han conseguido- pero la variedad sigue sin ser excesiva.

Codemasters se ha puesto las pilas para crear la simulación de F1 definitva. El juego que los fanáticos de las cuatro ruedas estaban pidiendo a gritos.

### Actualizaciones

## DENTRO DEL DISCO

Uno de los puntos que menos gustarán a los aficionados es el número de piloto incluidos, 24. Exactamente dos por cada una de las doce escuderías existentes. Se trata de los pilotos cuando empezaron la temporada y no hay posibilidad de actualizarlos mediante un parche gratuito o de pago. Cosa de las licencias. En cambio, según Codemasters sí que es actualizable practicamente todo lo demás. Es el caso del sistema de distribución de frenada, incluido en la anterior edición pero aquí obviado. Lo que no veremos de ninguna de las maneras tampoco serán nuevos circuitos. Nos conformaremos con los 19 del campeonato.

360 PS3 PC




**F1 2011**

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **65,95€ (PS3 y 360) 40,95€ ()**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **2 a 16**
Idioma:
**Textos**
**Voces**

**Pegi**




www.pegi.info

### Las notas

| Gráficos | Sonido |
|---|---|
| 9.0 | 8.5 |

| Jugabilidad | Adicción |
|---|---|
| 9.0 | 9.2 |

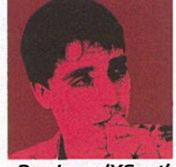


### Nota final




**La opinión**

UN AÑO MÁS F1 nos demuestra que el cambio de SCEE a Codemasters fue lo mejor que pudo pasarle a la saga. Un juegazo de conducción con mayúsculas. A falta de que Alonso gane carreras bien estamos nosotros.



*Por Juan 'XCast'*

PS3 RESISTANCE 3

# CUANDO YA NO HAY NI ESPERANZA

*Resistance* cierra trilogía con una tercera parte más intimista que las dos entregas anteriores y una ambientación más decadente si cabe.

>La ambientación apocalíptica, sublime.
>La mejor historia de la saga.
>El sistema de armas, lo más original del juego.
>La vuelta del botiquín.

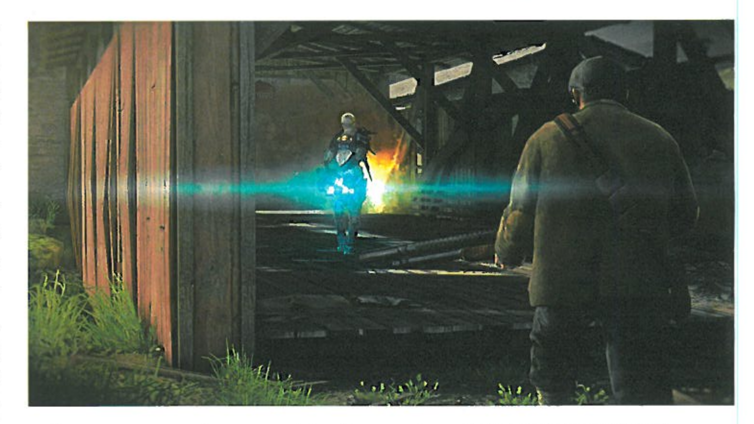
**Arriba y abajo**

>No innova en casi ningún aspecto.
>La Inteligencia Artificial es algo inestable.
>Irregular gráficamente.

Cuando Joseph Capelli, el protagonista de ***Resistance 3***, acabó con la vida de Nathan Hale al final de la segunda parte, ya muy poco podía hacer el ser humano para salvar a la Tierra de las quimeras.

Y así empieza esta tercera entrega del juego de Insomniac Games, con un planeta en 1957 invadido totalmente por las quimeras en el que los humanos viven en auténticos reductos subterráneos, sin oposición ninguna a los aliénigenas. Sin embargo, Malakov, un viejo conocido de *Resistance 2*, afirma tener la clave para acabar con las quimeras, y para ello tenemos que ir a una torre extraterrestre situada en Nueva York y que es la mismísima boca del lobo. Joe y él comenzarán una misión suicida sin prácticamente ningún apoyo que les llevará a recorrer todos los Estados Unidos.

Una de las principales bazas de ***Resistance 3*** es su vuelta al género clásico, al de la generación pasada, principalmente en dos detalles: el regreso de los botiquines (a diferencia de Nathan, Joe no regenera su vida) y el sentimiento de shooter sin pretensiones exageradas, que simplemente quiere divertir, un juego de disparos de gatillo fácil. A los más jóvenes os parecerá anticuado, sobre todo lo de los botiquines, pero al menos para el que suscribe, es un acierto absoluto. Añade un plus de jugabilidad, un plus de preocupación. Ya no vale el tira y afloja, el correr y cubrirte para curarte. Ahora cada tiro recibido duele más y la vida es una preocupación constante. Te verás muy a menudo recorriendo el escenario en busca de vida, y acordándote de la ubicaciones de las quimeras caídas que has visto que poseían botiquines.



**LAS QUIMERAS YA NO** contagian a los humanos, sino que los matan. ¿Por qué?

Recorreremos diversas ubicaciones de los Estados Unidos de los años 50, a menudo andando, alguna vez en vehículo, aunque nunca pilotándolo, algo que se ha convertido prácticamente en indispensable en un FPS actual para darle algo de



GRÁFICAMENTE, EL PLATO FUERTE del juego es el modelado de las quimeras.

# PESE A QUE PARECE QUE TODO ESTÁ PERDIDO, UN VIEJO CONOCIDO DE RESISTANCE 2 GUARDA TODAVÍA UN AS...


LAS DISTINTAS HABILIDADES DE las armas te permitirán tomar diferentes estrategias.

LA AMBIENTACIÓN ES A todas luces decadente y árida, como el planeta Tierra invadido.

variedad. Y la verdad es que lo echamos un poco de menos, aunque cierto es que, entre los jefes finales (enormes, de las dimensiones de *Resistance 2*) y la riqueza del sistema de armas la campaña -de más de 10 horas- no se hace nada aburrida.

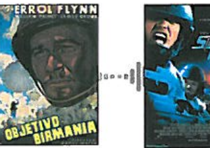
Del sistema de armamento ya te hablamos en la preview del número anterior de la revista. Hay un total de doce armas (una de ellas cuerpo a cuerpo) y cada una cuenta con un disparo normal, uno secundario y una habilidad adicional. El arma mejora a medida que la usamos hasta en 3 niveles, y la originalidad es su seña. Desde una munición explosiva en un revólver hasta otra que produce agujeros negros que atraen a los enemigos. Una de las principales bazas del juego, más aún en el modo online.

## Jugando en red

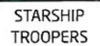
Pese a que la disminución de jugadores en las partidas online (ahora el máximo es de 16 jugadores y 2 en cooperativo, mientras que en *Resistance 2* se alcanzaba la espectacular cifra de 60 y hasta 8 en cooperativo), este modo de juego sigue divirtiendo mucho. Los ocho modos son modificaciones de los de siempre: cumplimiento de objetivos continuos, captura la bandera, todos contra todos... Y la mayoría nos llevan a ubicaciones ajenas al modo historia, como Chad, Tokyo, Londres o Australia. Podemos definir nuestro personaje con distintas clases y diferentes habilidades, y vamos aumentando posibilidades a medida que subimos de nivel. Nada innovador con respecto a otros FPS que ya hay en el mercado pero, como todo en este *Resistance 3*, está a la altura, sin prácticamente ningún punto que objetar.

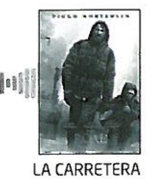
Solamente hay que reseñar algunas irregularidades. La IA es brillante a menudo pero incomprensiblemente kamikaze a veces; y el apartado gráfico destaca en el modelado de las quimeras mientras que es bastante peor en escenarios y en humanos. Parece que no, pero hay resistencia. ■

### Interferencias



OBJETIVO: BIRMANIA




STARSHIP TROOPERS

LA CARRETERA

PS3




### Resistance 3

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Insomniac Games**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,95€**
Dispositivos: **Playstation Move, 3D**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

### Pegi







www.pegi.info

### Las notas

Gráficos 8.5 — Sonido 8.5



Jugabilidad 9.0 — Adicción 9.0




### Nota final




**La opinión**
UN BUEN FPS que, sin ser original en casi ningún apartado -salvo las armas-, cumple de manera notable en todos sus aspectos. El Resistance más intimista cuenta, además, probablemente la historia más emotiva de la saga. Encantará a los fans.



*Por Dave Navarro*

multi DRIVER SAN FRANCISCO

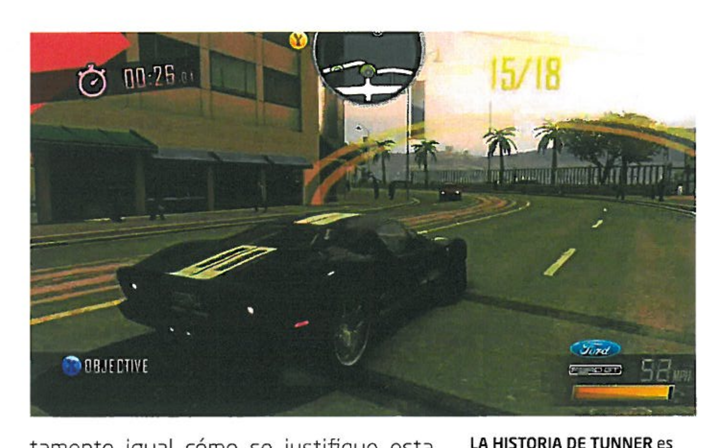
# DE COCHE A COCHE Y TIRO POR QUE ME TOCA

**La famosa saga de conducción resucita de sus cenizas volviendo a la jugabilidad original pero, a la vez, innovando de manera realmente sorprendente, gracias a una habilidad muy especial.**

En este negocio hay que jugársela. Y eso es lo que han hecho los chicos de Reflections con esta nueva entrega de la saga *Driver*. La licencia, muy grande en sus inicios, no andaba en su mejor momento, por culpa de unas inexplicables últimas entregas que intentaron llevar al juego a un terreno que no era el suyo (el lugar de un conductor está dentro de su coche, y sólo ahí). Y para recuperarla han vuelto a la propuesta arcade original: coches de todo tipo, misiones arriesgadas y persecuciones alucinantes y encima en una ciudad excepcional como es San Francisco (recreada, por cierto, casi a la perfección).

Pero no sólo se han quedado ahí, sino que se han sacado de la manga un nuevo recurso jamás antes utilizado en un juego de conducción: el llamado modo 'Shift', la opción de saltar a cualquier coche de la ciudad, en cualquier momento, y pasar a conducirlo al instante. Este recurso cambia toda la jugabilidad del título y ofrece a sus misiones, retos, carreras, persecuciones, etc. decenas de nuevas posibilidades. Con un botón abandonamos nuestro vehículo en medio de una carrera y manejamos un camión que viene en sentido contrario para empotrarnos contra uno de nuestros adversarios, por ejemplo. es una manera algo más sucia de ganar una carrera, pero tan divertida. Y esta decisión está en nuestra mano, siempre podemos resolver las misiones de manera convencional o ayudarnos con este poder sobrenatural de saltar de coche a coche.

Y en realidad a un servidor le da exactamente igual cómo se justifique esta extraña habilidad en la historia principal del juego (nuestro protagonista está en coma mientras sueña cómo resuelve el caso ayudándose de una habilidad paranormal para poseer los cuerpos de otros




**LA HISTORIA DE TUNNER** es algo absurda, pero nos atrapa y queremos llegar hasta el final.




LAS CALLES DE SAN Francisco son el escenario perfecto para conducir a lo loco.

## Recogiendo puntos
## ME GUSTA ESTE COCHE

Durante el juego iremos acumulando puntos por nuestra conducción temeraria, nuestras acrobacias, etc. Con esos puntos podemos mejorar las habilidades de conducción y comprar nuevos coches y tunearlos a nuestro gusto. Aunque esto de comprar coches es un poco absurdo cuando podemos conducir cualquier coche de la ciudad cuando nos venga en gana.

conductores). Si algo es divertido y hace que la jugabilidad mejore, qué mas da si la historia es más o menos creíble. Esto es un videojuego.

Esta absurda pero delirante habilidad de posesión hace que la campaña principal sea una auténtica pasada, plagada de misiones en una ciudad completamente abierta que podemos jugar y rejugar mil veces y sentir que cada vez es distinto. Las misiones principales, las menos, van haciendo avanzar la historia principal y desbloquean nuevas zonas y nuevas misiones. Pero lo que abundan en la ciudad son decenas de misiones secundarias de todo tipo. y en esta variedad es donde más nos hemos divertido. Podemos hacer de taxista, de alumno de autoescuela, de unidad movil de la televisión, de maleante huyendo de la policía, de policía persiguiendo a un maleante, de conductor de carreras ilegales, de conductor de ambulancia, etc. Un montón de personalidades para elegir con un monton de misiones donde demostrar nuestras habilidades al volante y nuestras habilidades paranormales para poseer a otros conductores.

Pero, una vez agotada la campaña individual, un regalo genial para seguir sacándole jugo a este genial juego de conducción arcade son sus modos multijugador. Todos ellos diseñados y pensados para sacarle todo el partido al modo




Shift. Carrera, Ladrón y policías, Marca, Sigue la estela, Bombardeo o Capturar la bandera son algunos de los modos disponibles, todos ellos realmente divertidos. Un ladrón sin modo Shift perseguido por 7 policías que sí que pueden saltar a cualquier coche del mapa se convierte en una persecución genial. Y no os cuento el bombardeo o capturar la bandera, por equipos que cambian de coche y se persiguen por e medio de la ciudad para darse caza. Genial.

Hemos disfrutado como enanos con este juego, que encantará a todo amante de la conducción arcade. Solo flojea un poco su guión. ■



- >El 'Shift' es un elemento realmente original y divertido.
- >Buenos gráficos y física.
- >Hasta 19 modos multijugador geniales.

**Arriba y abajo**

- >El guión de la historia principal es un poco flojo.
- >La campaña es algo escasa en duración, misiones secundarias aparte.

Driver San Francisco

multi




**Driver San Francisco**

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Reflections**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **69,95€ (360, PS3); 59,95 € (PC); 49,95 € (Wii)**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
**Textos**
**Voces**



**Pegi**




www.pegi.info

## Las notas

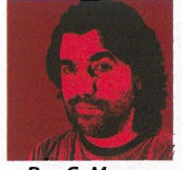



**Nota final**

**8.7**

**La opinión**

ESTAMOS ANTE UN buen juego para los amantes de la conducción más alocada. La ciudad, los coches y los 'saltos' de un vehículo a otro hacen que todo sea muy frenético, muy rápido y muy, pero que muy divertido.



*Por G. Maeso*

PS3 PC 360 WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

# LA MAYOR BATALLA DE WARHAMMER

>Capta toda la esencia de Warhammer 40.000.
>Interesante mezcla de géneros.

**Arriba y abajo**

>Problemas de ritmo y con la variedad de situaciones que presenta.
>Multijugador algo genérico aunque divertido.
>Técnicamente no destaca en absoluto.

Por fin llega Space Marine, el primer intento de Relic por conseguir crear un título de acción basado en esta licencia de Games Workshop. ¡Prueba superada!

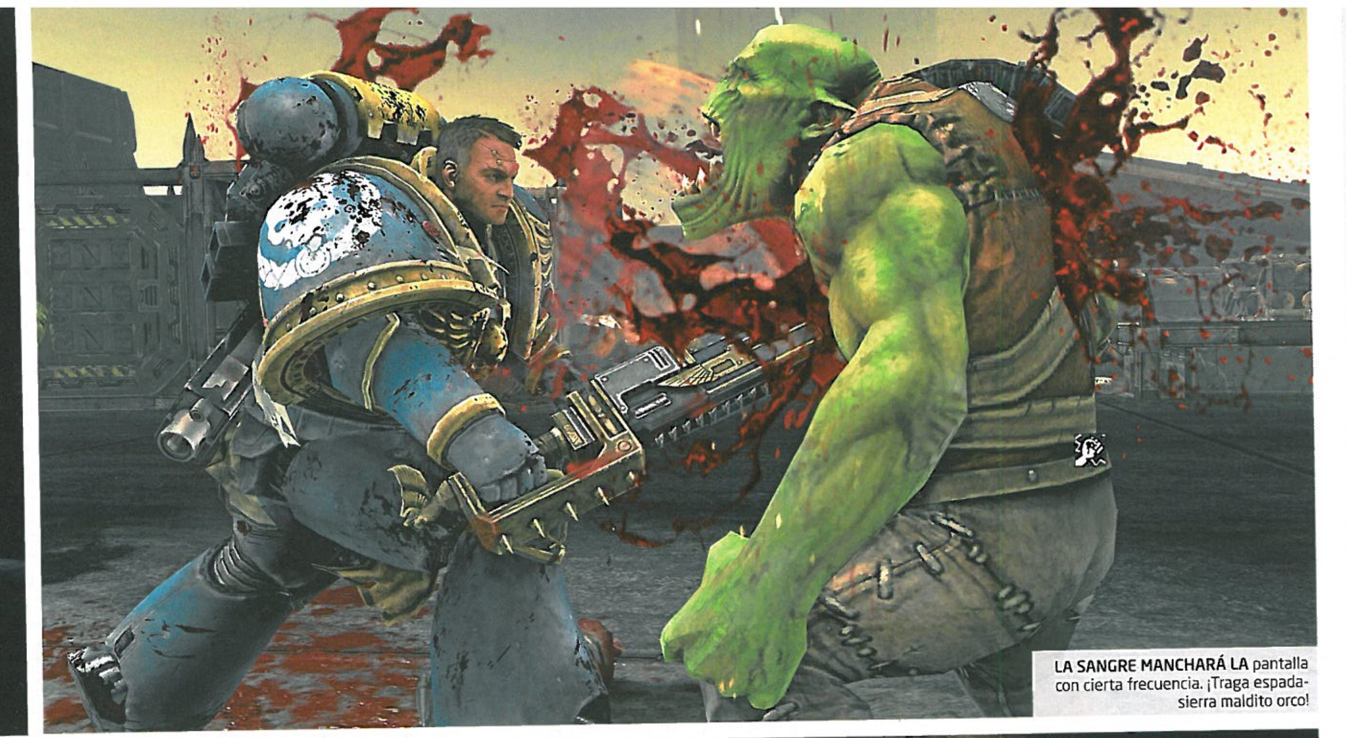
Al Se puede decir que de cuando en cuando cierta forma de entretenimiento casi consigue ascender al grado de religión para millones de fieles en todo el mundo. Nos referimos por ejemplo a las películas de *Star Wars*, a los videojuegos de Mario o a los juegos de mesa del universo *Warhammer*. Por eso, cada uno de los nuevos lanzamientos basados en este tipo de licencias son analizados con lupa por sus fans. Mientras que los primeros fans andan ocupados con el 35 aniversario y los segundos se muerden las uñas de espera, llega el turno de aquellos que adoran Warhammer, concretamente su versión futurista y oscura, Warhammer 40.000.

De la mano de THQ y Relic, por fin tenemos el gusto de echar el guante al primero de la que promete ser una franquicia consolidada, ***Space Marine***. En este título nos meteremos en la piel del Capitán Titus, único superviviente de un ataque orco que ahora tiene una nueva unidad y misión. De esta manera seremos los protagonista de una interesante historia que mezcla muchos de los elementos de Warhammer, siempre con el máximo respeto a la licencia. De esta manera todos y cada uno de los detalles del programa 'clavan' al juego de mesa. Desde el emblema más nimio de las armaduras hasta los aspectos más relevantes como la apariencia física de los orcos o los miembros del caos. A pesar de este cuidado, podemos decir que el apartado gráfico se queda en aceptable, habiendo visto muchos títulos superiores a estas alturas de generación.

Más allá de estos detalles descubriremos un juego de acción en tercera persona que trata de mezclar mecánicas de disparo y de combate a corta distancia de una manera fluida e intensa. En este aspecto podemos decir que Relic ha conseguido su objetivo, gracias en gran parte al contundente y variado arsenal que pro-



**NADA MÁS SATISFACTORIO QUE** aplastar enemigos con la ayuda de un jet pack.



LA SANGRE MANCHARÁ LA pantalla con cierta frecuencia. ¡Traga espada-sierra maldito orco!





EL PARECIDO CON GEARS of War no es una mera coincidencia.

vee la licencia. Es más, casi se podría decir que la mezcla de estas dos maneras de entender un juego de acción es lo mejor del programa, pues consiguen aportar la variedad suficiente como para entretener durante las menos de 8 horas que dura la campaña.

Decimos esto porque uno de los grandes problemas del juego es la variedad de situaciones, algo escasa a la larga, con algunos problemas añadidos en sus aspectos jugables. Un buen ejemplo de esto lo podemos ver en la mecánica de ejecuciones, en ocasiones incómoda en mitad de la batalla. No sería un fallo en si mismo si esta no fuera la única forma de recuperar energía., pero.... También hay que ponerle un pero a las cinemáticas, que acaban cortando el ritmo de juego en demasiados momentos de la aventura.

Donde no tendremos estos pequeños problemas será en la porción multijugador del juego, basada en combates competitivos entre jugadores de todo el mundo(sin pantalla partida por tanto). Con un sistema de mejora que nos recordará poderosamente al de *Call of Duty: Modern Warfare*, consigue enganchar sin despeinarse ni innovar en exceso respecto a sus competidores dentro del género de acción. Digamos que en este apartado cumple, pero no destaca.

En resumidas cuentas, podemos decir que *Warhammer 40.000 Space Marine* es el mejor título basado en la licencia de Games Workshop. Especialmente indicado para aquellos que llevan que han pasado tardes con el juego de mesa. ■

## EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN BASADO EN EL UNIVERSO DE WARHAMMER HASTA LA FECHA



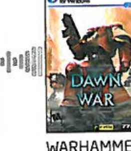
### Interferencias




GEARS OF WAR




CALL OF DUTY: MW




WARHAMMER 40K (MESA)

Warhammer: 40.000: Space Marine

360 PC PS3




**Warhammer: 40.000: Space Marine**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Relic**
Editora: **THQ**
Precio: **64,95€ (360, PS3); 45,95 €(PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
**Textos** 
**Voces** 

### Pegi




www.pegi.info

### Las notas



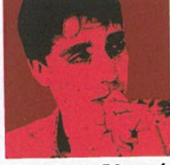
| Gráficos | Sonido |
|---|---|
| 8.5 | 8.5 |
| **Jugabilidad** | **Adicción** |
| 8.3 | 8.5 |

### Nota final

**8.5**

**La opinión**

OBLIGATORIO PARA LOS fans del juego de mesa, quiza el resto de jugadores se queden algo fríos ante su falta de variedad y los cortes de ritmo de su modo campaña. Aún puede mejorar de cara a una secuela



*Por Juan 'Xcast'*

360 PC PS3 DEAD ISLAND

# ESTOS ZOMBIS NO SON SOLO PARA EL VERANO

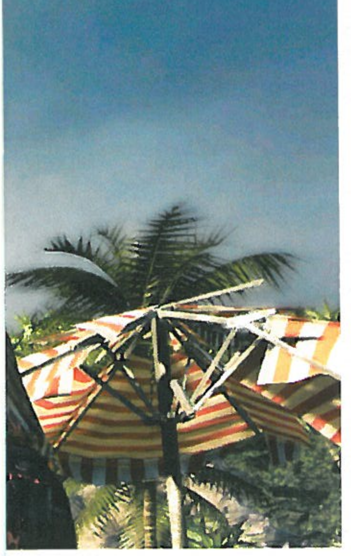
**Tras años de desarrollo, trailers geniales y mucho, mucho hype llega el que prometía ser el título de zombis definitivo.**



Juegos con zombis hay muchos, unos intentan hacernos pasar miedo, otro nos ponen en medio de una carnicería a golpe de bala y culetazo, otros tantos se lo toman a broma... Y luego viene ***Dead Island***. El juego de Techland se diferencia de todas las anteriores propuestas de una manera radical. No se trata de un survival horror y, aunque tiene armas de fuego y perspectiva subjetiva, tampoco tiene nada de shooter. Hablamos de un juego de rol, de esos con decenas de estadísticas, que usa a los zombis como excusa y motivador de toda la aventura. Tendremos árboles de habilidades, decenas de misiones principales y secundarias, NPCs con los que departir en los refugios que encontremos, armas de todo tipo y una total libertad de movimientos en la enorme isla que se ha creado para la ocasión.

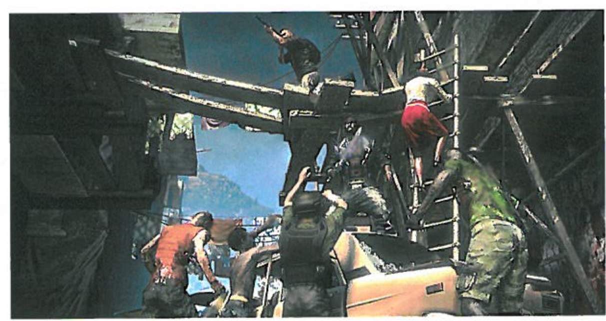
Suena divertido, ¿Verdad? Lo es, sobre todo pasada la primera hora de juego, demasiado lenta, y especialmente en el primer acto, ya que da mayor sensación de libertad que los escenarios una vez avanzamos la aventura. La propuesta a mitad de camino entre *Oblivion*, *Dead Rising* y *Left 4 Dead* funciona a la perfección, incluso con cuatro jugadores cooperando simultáneamente para avanzar en la campaña. Sin embargo estas influencias son

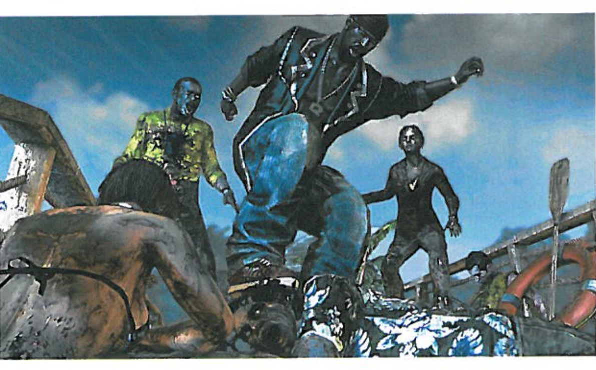
## DEAD ISLAND SOBREVIVE AL HYPE CON ALGUNAS PEQUEÑAS SECUELAS











demasiado obvias en algunos momentos, por lo que acaba perdiendo esa frescura que le presuponíamos. En ocasiones puede ser un nivel calcado a Left 4 Dead, en otro momento puede ser el sistema de creación de armas, etc.

Pero hay que dejar claro que este es un error menor dentro de un mar de aciertos. Para empezar el trabajo realizado en su apartado técnico es digno de mención, no se trata de un título que nos vaya a dejar con la boca abierta, pero cumple su cometido. Lo mismo ocurre con el sistema de juego, fresco e interesante, con suficientes elementos para mantener el interés y una duración nada despreciable –a partir de 18 horas de juego si no nos entretenemos-. Entonces ¿Dónde van las pegas? Parte de ellas en los bugs que encontramos en diversos apartados del juego. En ocasiones puede ser la brusca aparición de texturas, en otras personajes 'enganchados' con el escenario... También debemos decir que el sistema de combate peca de simple cuando nos dedicamos al cuerpo a cuerpo y de poco interesante cuando aparecen las armas de fuego. Para colmo la historia es casi testimonial, con muy poco interés en su desarrollo, siendo la gran estrella del título la propia jugabilidad de *Dead Island*.

A pesar de estas pequeñas taras hemos de reconocer que estamos ante un título singular y divertido, tanto jugando solo como en compañía de varios de nuestros amigos. Es de agradecer el esfuerzo de Techland por sacar *Dead Island* adelante a pesar de su largo proceso de desarrollo. Aunque antes de comprarlo hay que tener presente que su experiencia de juego es radicalmente distinta al trailer que tan famoso hizo al juego. ■

- >Horas y horas de juego.
- >El escenario, gran protagonista de Dead Island.
- >Su sistema de juego.
- >La solidez de su sistema online.

**Arriba y abajo**

- >Pequeños bugs que empañan la experiencia.
- >Tecnicamente podría haber sido mejor.
- >Cierta simplicidad en su desarrollo.

**JUEGO NO RECOMENDADO POR** las agencias de protección al no muerto.

## Interferencias



E.S. IV: OBLIVION



DEAD RISING 2



LEFT 4 DEAD

PS3 PC 360



## Dead Island

Género: **FPS/rol**
Desarrolladora: **Techland**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,90€**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 4**
Idioma:
**Textos** 
**Voces**

### Pegi





www.pegi.info

### Las notas

| Gráficos | Sonido |
|---|---|
| 8.5 | 8.0 |
| **Jugabilidad** | **Adicción** |
| 8.6 | 9.0 |

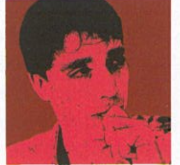
### Nota final



8.7

### La opinión

SIN LUGAR ESTAMOS ante un buen juego y una propuesta fresca y divertida. Sin embargo se trata de una víctima más del hype, ya que no consigue alcanzar las expectativas creadas durante los meses previos a su lanzamiento.Quizás en una probable segunda parte.



*Por Juan 'Xcast'*

PS3 PC 360 DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

# LA SEGUNDA PARTE QUE DEBIÓ SER

Frank West se deja de expansión para protagonizar lo que podría haber sido la segunda parte perfecta de Dead Rising. Al menos, para los que odian a Greene...

>La nueva zona es excelente.
>El modo libre.
>Llega a un precio reducido.
>Sigue siendo un gran juego...

**Arriba y abajo**

>....aunque con muy pocos cambios en su mecánica.
>Gráficamente podría dar más de sí.
>Los tiempos de carga.

Desde el momento en que se anunció *Dead Rising 2*, con Chuck Greene como personaje principal, se levantó la polémica. Nadie quería al chulopiscinas de la chupa amarilla como protagonista, aunque al final consiguiera ganarse el cariño y respeto de los jugadores de todo el mundo. La muchachada a quien quería controlar en esta secuela era al inefable Frank West, rol principal de la primera entrega. Por eso, las mentes pensantes de Capcom han decidido sacar ***Dead Rising 2: Off the Record***, un spin off casi al estilo "what if?" de los cómics.

Nos explicamos. Estamos ante lo que podría haber sido la segunda parte, si Frank West hubiera sido el protagonista. Es decir, algo que en realidad no llegó a pasar nunca, según la línea argumental oficial de esta franquicia. De esta manera, volveremos a la misma Fortune City de la segunda parte, con muchos de los enemigos que ya conocíamos y casi todos los secundarios existentes. Por supuesto, hay pequeñas diferencias, como son la nueva zona —Uranus Zone, un parque de atracciones en el que encontraremos nuevas armas y piezas de vestuario— o la posibilidad de utilizar la cámara para ganar suculentos puntos de experiencia extra. Pero el resto de la experiencia de juego es muy similar a lo ya conocido, quizá demasiado.

De esta manera, nos encontraremos con la necesidad de buscar Zombrex cada 24 horas (aunque sea para Frank), el límite de 72 horas para la partida, la total libertad de movimientos, la posibilidad de crear armas nuevas a partir de otras, los mismos cientos de zombis a la vez en pantalla, etc. Vamos, que si lo que buscamos es una experiencia nueva este no es precisamente el juego indicado. Esto no quiere decir que estemos ante un título aburrido; más bien, todo lo contrario, ya que la fórmula de *Dead Rising* nos sigue pareciendo de lo más entretenida. Ade-

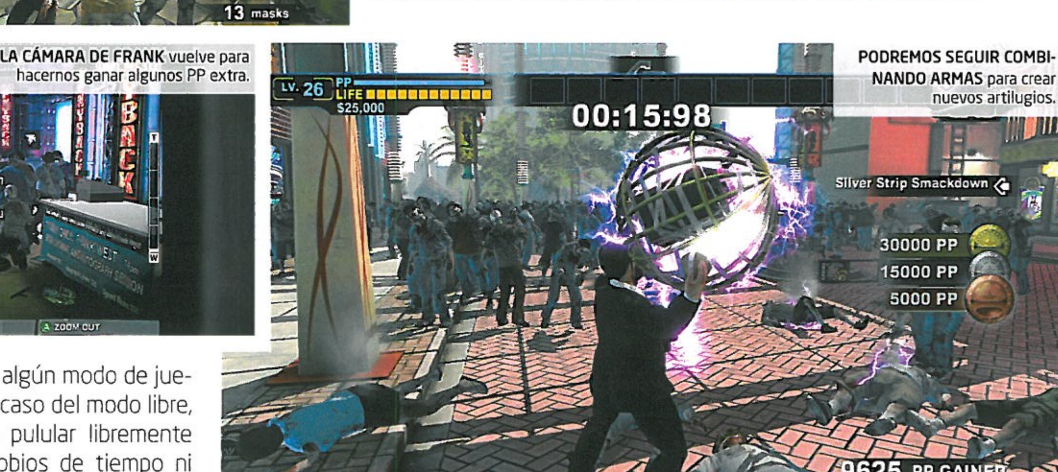


**ZOMBIS EN UN PARQUE** de atracciones. Ni a Romero se le había ocurrido todavía.




UN EXTRAÑO CRUCE ENTRE Bruce Willis y Mars Attack, aunque tras el disfraz está el genial Frank West.

# LA MAGIA DE ESTE TÍTULO ESTÁ EN OLVIDAR QUE HA EXISTIDO UNA SEGUNDA PARTE ANTES




LA CÁMARA DE FRANK vuelve para hacernos ganar algunos PP extra.

PODREMOS SEGUIR COMBINANDO ARMAS para crear nuevos artilugios.

más hay que añadirle algún modo de juego nuevo, como es el caso del modo libre, en el que podremos pulular libremente por la ciudad sin agobios de tiempo ni presiones añadidas. Incluso se han añadido nuevos y alocados retos para poner a prueba nuestras habilidades a la hora de masacrar zombis. Un gran acierto.

Pero como hemos dicho, quizá las novedades no sean suficientes para contentar a la legión de fans de esta franquicia. Tanto es así que en ocasiones casi parece más una expansión sobredimensionada que un juego completo. Sus apartados técnicos así lo demuestran, copiando casi a pies juntillas todos los aciertos y la mayor parte de fallos de la segunda parte. Veremos algo más de detalle en algunas zonas, una fluidez superior en las animaciones o un número de zombis más que decente en pantalla. Por el lado negativo siguen apareciendo algunos problemas en la estabilidad de la tasa de imágenes y la sangre sigue sin convencernos en exceso. Otro detalle que tampoco nos ha hecho excesiva gracia es el referente a las pantallas de carga, demasiado frecuentes como para no darles importancia.

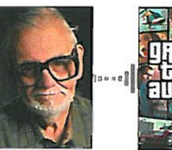
Sin embargo, a pesar de todos estos pequeños puntos negros estamos ante un juego divertido, capaz de entretener por mucho tiempo —aunque sus modos multijugador sigan siendo casi testimoniales—. Su gran pega es la de ser excesivamente continuista a todos los niveles, pero quizá la magia de este título sea olvidar que existe una segunda parte de *Dead Rising*, en cuyo caso podríamos haber considerado a este *Off the Record* un juego extraordinario. ■

**Argumento**

## ASCENSO Y CAÍDA

La historia comienza con Frank buscando reverdecer la fama conseguida tras escapar de Willamete, gracias al programa Terror is Reality. Aunque su intención es descubrir la verdad sobre el brote zombi.

**Interferencias**



GEORGE A. ROMERO




GRAND THEFT AUTO IV



DOCTOR BACTERIO

PS3 360 PC

**Dead Rising 2: Off the Record**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,99€ (360 y PS3) 29,99€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 4**
Idioma:
**Textos**
**Voces**



**Pegi**




www.pegi.info

## Las notas

Gráficos




Sonido




Jugabilidad




Adicción

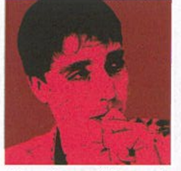



## Nota final




**La opinión**

ESTE NUEVO LANZAMIENTO de Capcom resulta ser poco más que una expansión de gran tamaño. Por suerte, el original tiene suficiente calidad como para que este Off the Record merezca la pena. Y además, a precio reducido.



*Por Juan 'Xcast'*








# UN DRIVER QUE RENIEGA DE LA 3DS

Sí hay una visión tridimensional por planos que ayuda bien poco a la conducción, pero la versión portátil del juego rehuye de todas las opciones que ofrece 3DS.

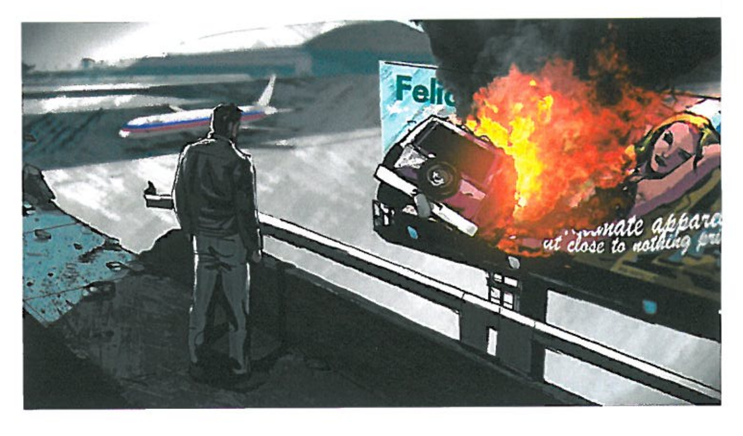
>El sistema de misiones y conducción engancha.
>Rejugable hasta el infinito.
>Sistema de trofeos y garaje para los que quieren sacarlo todo.

**Arriba y abajo**

>No usa el 3D.
>No usa el WiFi (solo para el StreetPass).
>No usa la pantalla táctil.

Obviemos que la 3DS es una consola con la capacidad de ofrecer imágenes en 3D, que cuenta con una segunda pantalla táctil que ofrece múltiples posibilidades de control y que cuenta con conexión inalámbrica para ofrecer multijugador sobre wifi en cualquier lugar del mundo. Si hacemos eso y nos quedamos exclusivamente con la pantalla principal (en 3D o no es totalmente irrelevante), el control de dirección de la mano izquierda y el control de velocidad y freno de la mano derecha, tenemos un excelente juego de conducción.

*Driver: Renegade 3D* nos pone en el papel del agente Tanner en la ciudad de Nueva York, al volante de un coche... de varios coches, porque una de las partes del juego será el ir desbloqueando nuevos vehículos a medida que avanzamos en la historia o completamos carreras con éxito. Ofrece una modalidad Historia, que comprende una trama en la que se suceden veinte pruebas, entre las que se intercala una historia de ambiente policíaco, muchos tacos, unos dibujos estilo cómic atractivos y muy poca elaboración, en cuanto a animaciones. Una historia que, a pesar de estar completamente doblada al castellano, es de las que terminas por evitar pulsando el botón de 'Saltar escena' sin reparo. Por cierto, todo el desarrollo de la historia termina siendo más o menos tan largo como el tiempo que tardarás en resolver las misiones en nivel Difícil. El nivel fácil está pensado para gente que no juegue habitualmente a videojuegos porque la diferencia es bastante grande entre un nivel de dificultad y otro.

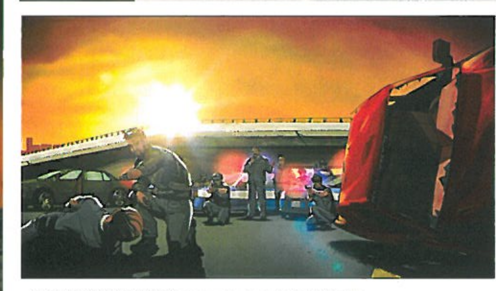


## SI OBVIAMOS EL 3D, LA PANTALLA TÁCTIL Y EL WIFI ES UN EXCELENTE JUEGO

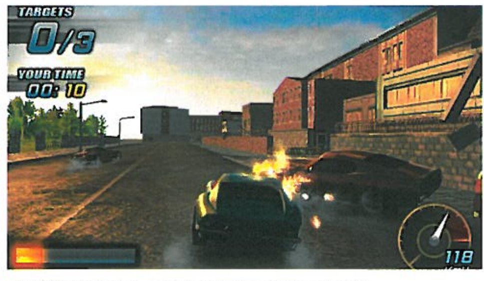


CUANDO EL COCHE RECIBA daños podrá pasar por un taller y será reparado 'al vuelo' para seguir con la prueba sin consecuencias en el reloj.



A LAS ESCENAS EN las que se cuenta la historia les falta estar animadas. Las voces y el estilo cómic no son suficiente.




LA BARRA DE LA parte inferior izquierda es la IRA que podremos usar con el botón A para correr más y destruir a los coches rivales.

**IRA**

## TURBO-DESTRUCCIÓN

Como es habitual en muchos de los juegos de conducción y acción, necesitamos un coche que no solo corra, sino que sea un destructor. En *Driver Renegade 3D* hay varias opciones de hacerlo: con los botones superiores se dan volantazos violentos, chocando desde atrás se va acabando poco a poco y luego está la IRA, una barra de energía que se llena con nuestros saltos, derrapes y destrucción de objetos de la ciudad, que activamos para correr más y acabar con los adversarios.

El otro modo de juego es la Carrera y resulta mucho más interesante porque, además de dar libertad a la hora de escoger el tipo de misión que queremos jugar, ofrece hasta siete tipos de pruebas, circuitos y, con el tiempo, coches con los que superarlas. El atractivo de conseguir trofeos hará que, además, perdamos muchísimo tiempo revisitando gran número de niveles que simplemente resolvimos y ahora queremos 'dominar'. El planteamiento se reduce a un mapa de la ciudad de Nueva York en la que se marcan pruebas a través de puntos de diferentes colores. Cada color, o tipo de prueba, tendrá su propio progreso y siempre podrás volver a jugar una prueba anterior, por si quieres mejorar el tiempo o la calificación.

El control es tan sencillo como suficientemente completo para una consola portátil, pero no esperes ningún uso del sensor de movimiento de la consola y tanto la duración de las misiones, como su posibilidad de rejugarlas hacen que sea el tipo de juego que terminará triunfando en 3DS. A las pegas anteriormente mencionadas de escaso uso del 3D, nulo de la pantalla táctil y del WiFi (utiliza el StreetPass para 'recolectar' los mejores tiempos de otros jugadores), se une que los tacos y el exceso de violencia en la temática hace que el juego sea recomendado para adultos, o al menos mayores de 16 años, como pone en la caja, algo que choca con el público objetivo de la consola... Desde aquí avisamos a los padres: hay muchas palabras malsonantes en los diálogos de la historia y siempre que habla Tanner.

Divertido, porque cumplir misiones con un volante en las manos siempre es divertido. Pero tan normal, que no nos parecería raro haberlo visto para DS, PSP. Recomendable, porque en 3DS tampoco hay mucho donde rascar y los que tenemos cierta edad siempre evocaremos recuerdos de aquel *Driver* de PlayStation. ■

**Interferencias**



BURNOUT 3 — GTA IV — XIII

3DS



**Driver Renegade 3D**

Género: **Acción/Conducción**
Desarrolladora: **Vicarius Visions**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1**
Online: **StreetPass**
Idioma:
**Textos** 
**Voces** 

**Pegi**



www.pegi.info

**Las notas**

| Gráficos | Sonido | Jugabilidad | Adicción |
|---|---|---|---|
| 7.0 | 9.0 | 8.2 | 7.5 |




**Nota final**

**7.8**

**La opinión**

NOS GUSTA, PERO no es un juego de 3DS. Podría ser un gran juego de PSP, pero no utiliza ninguna de las cualidades por las que 3DS salió al mercado. Merece la pena porque no hay mucha más conducción.



*Por Ch. Antón*

PS3 360 EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

# PURIFICA ALMAS EN NOMBRE DE DIOS

Recibimos uno de los juegos más originales de los últimos tiempos en forma de fascinante epopeya religiosa.

>Esteticamente brillante.
>La fusión entre la acción y las plataformas en 2D y 3D.
>Rebosa originalidad por los cuatro costados.
>Subtítulos en castellano.

**Arriba y abajo**

>Poca variedad de enemigos y situaciones.
>Duración algo escasa.
>Se echan en falta más armas y accesorios.

Mucha era la expectación que teníamos por catar este videojuego ideado por Takeyasu Sawaki –diseñador de personajes en *Devil May Cry* y *Okami*–, que ha resultado ser un verdadero soplo de aire fresco para el mundo de los videojuegos. ***El Shaddai: Ascension of the Metatron*** es título de acción en tercera persona, un 'yo contra el barrio', combinado con ciertas dosis de plataformas e incluso alguna que otra escena de conducción.

La historia que nos presenta está inspirada en 'El Libro de Enoc', un libro religioso no aceptado por el cristianismo y que se presupune escrito por el bisabuelo de Noé (el del arca y los animales, para los perdidos), por lo que incluye fuertes connotaciones religiosas, aunque con una visión japonesa muy particular. Encarnaremos a un personaje llamado Enoch, con la misión de devolver al Cielo a unos poderosos y peligrosos Ángeles Caídos. Para ello contará con la ayuda de un emisario de Dios (Lucifel) y de los Arcángeles, que le acompañarán durante su viaje, además de con su propia fuerza bruta.

Este videojuego producido por Ignition está plagado de referencias bíblicas y de personajes de lo más rocambolesco pero, sin embargo, será su brillante puesta en escena y su preciosista diseño artístico lo que nos resultará más sorprendente y espectacular. En términos visuales, cada uno de los capítulos de la campaña es completamente distinto al anterior y nos presenta un mundo lleno de colores y trazos dibujados que nos hacen pensar que estamos inmersos en una película de animación nipona.



**LOS ENEMIGOS SON POCO** variados pero muy imaginativos en su diseño.

La recreación de los escenarios es sublime: parajes y entornos imaginarios que combinan escaleras, plataformas y zonas de combate de mil y una formas dotándolo de una fuerza visual arrebatadora. Además, la cámara fija está bien implementa-



**EL MURCIÉLAGO MÁS FEO** del mundo se prepara para atacar al barbilampiño Enoch... O algo parecido.



# ARTÍSTICAMENTE SOBRESALIENTE, AUNQUE LE FALTA VARIEDAD EN SU DESARROLLO

**LOS NIVELES EN 2D** son una de las sorpresas del título.



**EL SISTEMA DE COMBATE** es simple, aunque no demasiado profundo.

da, aprovechando su uso al máximo para mostrarnos los ángulos más espectaculares en cada momento. Incluso se atreve introduciendo fases de acción y plataformas en 2D –al más puro estilo de los 16 bits- que otorgan un plus de variedad a *El Shaddai: Ascension of the Metatron.* .

En cuanto a su apartado jugable, dispone de unos controles muy sencillos en los que apenas se utilizan cuatro botones. Por tanto, su accesibilidad es máxima, aunque con una oscura contrapartida. Y es que en la parte negativa encontramos un sistema de combate no demasiado profundo.

Además, debemos comentar que su desarrollo acaba resultando repetitivo, en parte debido a la poca variedad de enemigos y de situaciones que se nos van presentando a medida que avanza la trama. A esto debemos añadir la insuficiente duración de la aventura, inferior a lo esperado, pero sin poder caer en el abuso (nos ocupará entre seis y ocho horas de juego terminarlo). Esto podría haberse solucionado con incentivos para volver a jugarlo una vez terminado, sin embargo estos son a todas luces insuficientes.

Donde tampoco parece que la compañía desarrolladora haya puesto toda 'la carne en el asador' es en su aspecto sonoro. Un buen ejemplo es la partitura sonora, que no consigue en ningún momento atrapar al jugador en la epicidad de la aventura, a pesar de presentar una factura meritoria. Lo mismo ocurre con las voces y efectos sonoros. Los primeros en un perfecto inglés (aunque es de agradecer la traducción de los subtítulos a nuestro idioma), y los segundos carenciendo una vez más de la espectacularidad necesario en este género.

Aún con todas estas pequeñas taras, podemos decir que estamos ante un juego único, de esos que se aman o se odian, pero del que nadie puede negar sus ganas de aportar algo novedoso al poblado catálogo de la actual generación de consolas. Sin duda, una aventura memorable a pesar de quedarse algo corto en cuanto a su propuesta jugable. Quizás una segunda parte consiga solucionar estos pequeños problemas para colocar a la arriesgada apuesta de la gente de Ignition en el lugar que se merece. Alzaremos una plegaria al cielo por ello.. ■

## Interferencias



DANTE´S INFERNO — LOS CINCO — SHUTTER ISLAND

El Shaddai: Ascension of the Metatron

360 PS3



## El Shaddai: Ascension of the Metatron

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Ignition**
Editora: **Konami**
Precio: **59,90€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
**Textos** 
**Voces**

### Pegi



www.pegi.info

### Las notas

Gráficos 8.8 — Sonido 8.5



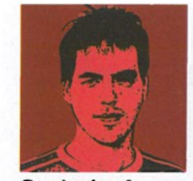
Jugabilidad 8.1 — Adicción 8.4

### Nota final

8.4

**La opinión**

TODA UNA SORPRESA. Un título entretenido que combina acción y plataformas en unos entornos hipnóticos y al que le falta una mayor variedad para catapultarse entre los imprescindibles.



***Por Javier Artero***

PS3 360 BODYCOUNT




**Bodycount**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
**Textos** 
**Voces** 

**Pegi**




www.pegi.info

**Las notas**

Gráficos




Sonido 7.5

Jugabilidad




Adicción




**Nota final**




**La opinión**

ES BASTANTE ARRIESGADO lanzar un shooter bélico sin las mínimas garantías de calidad exigibles. Es un género muy trillado y con un público muy exigente como para lanzar un título a la ligera. Este, desde luego, no convencerá a la parroquia.



*Por G. Maeso*

# MUCHA PÓLVORA Y POCAS NUECES

El shooter de los creadores de *Black* no logra alcanzar la calidad de aquel juego que nos sorprendió en la generación anterior. Combos y tiros a 'tutiplén' en un juego con demasiadas sombras.

> Ritmo y variedad de niveles.
>Un sistema de combos y puntuaciones arcade entretenidos.
> Variado arsenal y sistema de habilidades.

**Arriba y abajo**

> Apartado gráfico muy pobre y mal diseño.
>Fallos físicos y en el sistema de cobertura.
> Historia insulsa y muy poco carisma.

El éxito de *Black*, aquel juego frenético de tiros que triunfó en Xbox y PS2, ha resultado un 'listón' demasiado elevado para este equipo de desarrollo (en aquel entonces dentro de Criterion y ahora en Codemasters). Los responsables de ***Bodycount***, que han intentado recoger el testigo de aquel en cuanto a jugabilidad, aspecto y expíritu, pero el resultado se ha quedado un poco a medias.

***Bodycount*** es un shooter entretenido y tiene algunos puntos fuertes, como su enorme arsenal, su sistema de puntuación y combos y las habilidades extra que podemos añadir a nuestro personaje de manera temporal (escudo, balas explosivas, pulso electromagnético...), pero también tiene muchas sombras. La que más destaca nada más comenzar a jugar es su pobre apartado gráfico, muy por debajo del mínimo exigido para el género. Además, la variedad en los diseños brilla por su ausencia. Es bastante triste pasar niveles enteros disparando siempre al mismo enemigo, el mismo modelo de enemigo repetido hasta la saciedad. ¿A este tio no le había matado yo hace un rato?

Pero los fallos van más allá del pobre motor gráfico y del feo diseño, ya que algunos afectan directamente a la jugabilidad. Por ejemplo, el horrible sistema de coberturas, que se queda a medio camino de todo, ya que no funciona bien en todas las superficies, no llega a cubrirte del todo y afecta a la visibilidad ya que el personaje se asoma de ellas de manera muy poco natural. Otros fallos de bulto se producen al destruirse los escenarios, ya que lo hacen de manera muy poco realista y se puede dar el caso de que puedas destrozar una viga de cemento y que no puedas hacer lo propio con una simple madera.

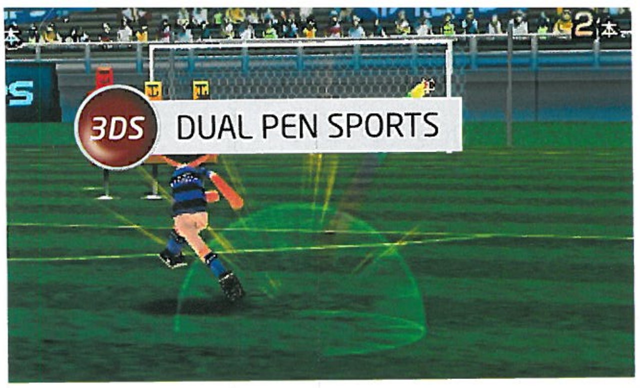
En general, un título pobre que ni siquiera con sus muy básicos modos multijugador nos ha conseguido convencer. ■



**LOS NIVELES DEL 'BUNKER'** ganan un poco en originalidad, pero no demasiado.

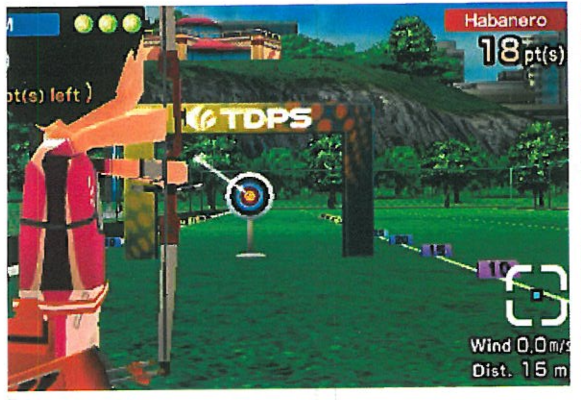


**CREERÁS QUE ESTÁS MATANDO** al mismo enemigo una y otra vez, y otra, y otra...

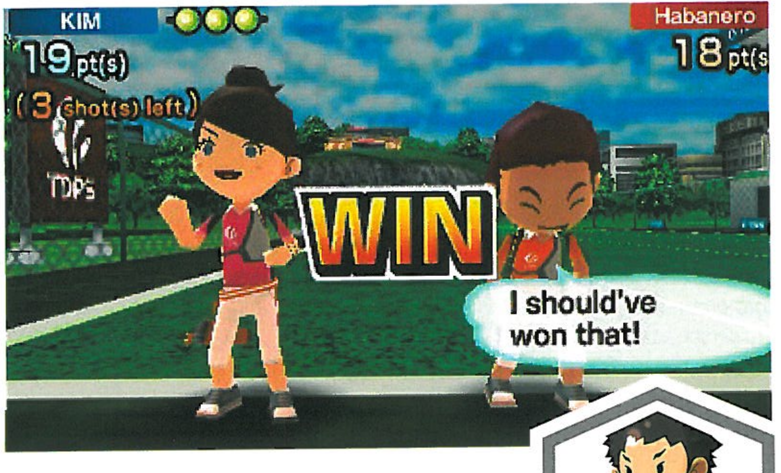









AFINA TU PUNTERÍA A golpe de los dos lápices.




# HACIENDO DEPORTE A DOS MANOS

Al más puro estilo Wii, Namco bandai propone un título de pruebas deportivas que explota la pantalla multitáctil de 3DS.

Con *Dual Pen Sports* vas a volver a tener esa sensación de cuando abriste la Wii por primera vez y metiste *Wii Sports*. El juego se divide en siete deportes diferentes (béisbol, baloncesto, boxeo, tiro con arco, parapente, fútbol y ski) que proponen sencillos minijuegos de habilidad sobre la pantalla táctil, eso sí, sacando partido a la multitáctil de la 3DS y usando dos stylus que vendrán en la caja del juego.

Son tan sencillos como divertidos y si tienen una pega, además de parecerse a los de Wii en el diseño y en el aspecto gráfico, es que requieren que la consola este apoyada en algún sitio ya que necesitaremos las dos manos para jugar y poder progresar. También es verdad que las mecánicas de algunas de las pruebas son parecidas y en determinados casos es monótono, pero el mero hecho de mejorar una marca nos tendrá durante horas delante de nuestra 3DS. El 3D, pues anecdótico, la verdad. Como el multijugador, que solo funciona en conexión local y exclusivamente con las pruebas de baloncesto, tiro con arco, fútbol y béisbol. El juego incluye un modo llamado 'Desafío de hoy' en el que se plantea un reto concreto para cada día y otro modo llamado 'Ejercicios táctiles' en el que comprobaremos la 'Dedogilidad' con diferentes pruebas para usar nuestras manos de forma independiente. No es la revolución, pero sí un juego para pasar el rato con la 3DS. ■








>Gran variedad de modos
>Multijugador local
>Utiliza la característica multitáctil de la pantalla

**Arriba y abajo**

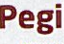
>No tiene conexión a Internet
>No hace excesivo uso de las 3D
>Mecánicas repetitivas



3DS




**Dual Pen Sports**

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **IndiesZero**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
**Textos** 
**Voces** 

**Pegi**



www.pegi.info

**Las notas**

| Gráficos | Sonido |
|---|---|
| 7.9 | 7.6 |
| **Jugabilidad** | **Adicción** |
| 8.1 | 7.7 |

**Nota final**

**7.8**

**La opinión**

POCO A POCO se va sacando partido a las diferentes herramientas de 3DS. En esta ocasión el 'multitouch' será la característica explotada. No se convierte, sin embargo, en un título a imitar.



*Por Ch. Antón*

RISE OF NIGHTMARES



# VIVE TU PROPIA PESADILLA... CON KINECT



**Rise of Nightmares**

Género: **Acción/Terror**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
**Textos**
**Voces**



Llega el primer juego de aventura hardcore para Kinect. *Rise of Nightmares* adentra al jugador en una pesadilla en primera persona. Con unos gráficos cumplidores, ofrece una experiencia Kinect bastante satisfactoria. Al principio resulta un poco complicado hacerse con los controles, especialmente el giro de la cámara, pero se dominan con la práctica.

Uno de los temores respecto a Kinect es siempre el reflejo de los gestos en pantalla. En *Rise of Nightmares* han logrado que cumpla con creces en ese aspecto. Representa de manera fiel cuando abrimos puertas, activamos palancas, mantenemos el equilibrio, etc. Pero si hay que destacar un aspecto sobre el resto es, sin duda, el combate contra decenas de zombis. *Rise of Nightmares*, con sangre a chorros, permite golpear con infinidad de armas, captando cada uno de los movimientos que realizamos y sin lag. La variedad de armas es muy amplia: puños americanos, machetes, tuberías, motosierras, cuchillos, pinzas, atizadores y tubos explosivos, entre muchas otras. En caso de no contar con armas, siempre se puede recurrir al combate cuerpo a cuerpo con puñetazos y patadas.

Este juego de terror cuenta con puzles, trampas y objetos coleccionables. A pesar de ello, es un título lineal 100%, que ofrece poca exploración. Para aquellos que prefieran jugar on-rails, tienen a su disposición un modo automático. *Rise of Nightmares* no resulta demasiado difícil si se saben aprovechar las armas y se dominan los controles.

**Pegi**



www.pegi.info

**Las notas**

| Gráficos | Sonido |
|---|---|
| 7.5 | 7.2 |
| **Jugabilidad** | **Adicción** |
| 7.8 | 7.9 |

**Nota final**

7.8



ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS HD



# POESÍA EN ALTA DEFINICIÓN

**Ico & Shadow of the Colossus**

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Team Ico**
Editora: **Sony**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
**Textos**
**Voces**



Después del aluvión de grandes juegos de Playstation 2 que Sony ha estado recuperando en versión HD para PS3, sólo era cuestión de tiempo que llegarán las dos joyas de Team Ico para aquella plataforma. *Ico* y *Shadow of the Colossus* llegan en un pack con gráficos optimizados, con mayor resolución y compatibilidad con televisores 3D. Dos juegos excepcionales, que siguen sin perder un ápice de la magia con la que nos cautivaron entonces.

Además de las mejoras en su aspecto visual, también se han añadido trofeos y un nuevo final, en el caso de Ico que, recordemos, cuenta ya con 10 años a sus espaldas. Un pack de lujo.

**Pegi**



www.pegi.info

**Nota final**



8.3

THE GUNSTRINGER



# LA MANO QUE MECE AL COWBOY

**The Gunstringer**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Twisted Pixel Games**
Editora: **Microsoft**
Precio: **39,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **2**
Online: **Sí**
Idioma:
**Textos**
**Voces**




Parece que comienzan a llegar novedades de verdad a Kinect, el dispositivo de detección de movimiento de 360. Esta cómica y entretenida propuesta llega de la mano de los creadores de *Splosion Man*. *The Gunstringer* es una especie de obra teatral, donde tendremos que manejar, literalmente, a la marioneta de un vaquero que busca venganza en el lejano Oeste. Y lo haremos de una manera muy original: con la mano izquierda manejaremos los hilos de la marioneta, dándole movimiento, y con la derecha podremos disparar su arma, eliminando enemigos por los diferentes escenarios. Una loca mezcla de plataformas, acción y puzles que combinan fases en 2D y 3D.

**Pegi**



www.pegi.info

**Nota final**



7.9

GOD OF WAR COLLECTION II



# MITOLOGÍA EN PANTALLA GRANDE



**God of War Collection II**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Sony Santa Mónica**
Editora: **Sony**
Precio: **39,95€**
Dispositivos: **3D**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
**Textos** 
**Voces** 

**Pegi**



www.pegi.info

**Nota final**

**8.5**

Si quieres completar tu colección de juegos de la saga mitológica para Playstation 3 tienes que hacerte con este nueva reedición. Después de lanzar el primer pack con los dos juegos de la generación anterior, llega ahora un Blu-Ray que incluye los dos juegazos que protagonizó Kratos en PSP. *Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta* son, tal vez, dos de los mejores juegos de todo el catálogo de la portátil de Sony y ahora se pueden jugar en la tele del salón, con gráficos en HD. Además, se han incluido trofeos y la posibilidad de disfrutar ambos títulos en 3D.

El aspecto del juego con esta nueva resolución es realmente impresionante. ■

RESIDENT EVIL 4 HD

# DE VUELTA A LAS ALPUJARRAS



**Resident Evil 4 HD**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **Por confirmar**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
**Textos** 
**Voces** 

**Pegi**



www.pegi.info

**Nota final**

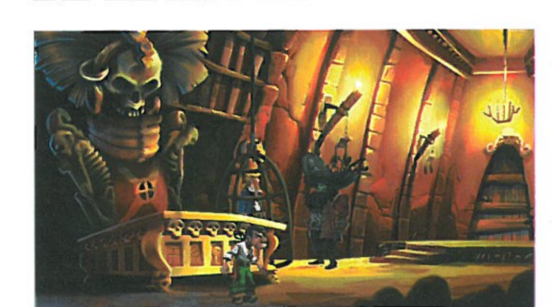
**8.0**

Aunque se trata de un juego que sólo está disponible en versión descarga (en Xbox Live y PSN) hemos decidido publicar su análisis aquí, aunque sólo sea por su importancia y porque en Japón sí sale en formato físico. Se trata de la reedición en HD de la cuarta entrega de *Resident Evil*. Y hay que decir que esta mejora en la resolución le ha sentado pero que muy bien al juego que triunfó en Playstation 2. Una buena manera de rejugar aquel título, en el que Leon Keneddy exploraba en lo más profundo del mundo rural español, un mundo que, como todo el mundo sabe, está plagado de pueblerinos mejicanos con mala leche que gritan ¡carajo! antes de clavarte un hacha en la sien. ■

MONKEY ISLAND SE COLLECTION

# NO NOS CANSAMOS DE LECHUCK



**Monkey Island Special Edition Collection**

Género: **Aventura Gráfica**
Desarrolladora: **Lucas Arts**
Editora: **Activision**
Precio: **25,95€ (PS3, 360); 14,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
**Textos** 

**Pegi**



www.pegi.info

**Nota final**

**8.0**

Si no tuviste la oportunidad de descargar en su día las ediciones especiales de *The Secret of Monkey Island* y *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (o si lo hiciste, pero eres un freak al que le gusta coleccionarlo todo), ahora puedes comprar este pack con ambas versiones y un nuevo puñado de extras. A un precio realmente apetecible llega este pack, con los dos juegos en sus versiones nuevas y HD y sus gráficos antiguos, a gusto del consumidor, y, además un montón de extras para los fanáticos de esta saga inmortal. Entre estos destacan bocetos originales, la banda sonora y una opción de audio en *Monkey 2* con los comentarios de Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman. Impagable. ■

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

# NO QUEDAN ZOMBIES COMO LOS DE ANTES



**Resident Evil Code: Veronica X**

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **Por confirmar**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
**Textos** 
**Voces** 

**Pegi**



www.pegi.info

**Nota final**

**7.8**

Bastante peor ha envejecido el genial *Resident Evil Code: Veronica X*, aunque hay que decir que, en general, el lavado de cara de la alta definición da el pego en nuestras enormes televisiones. De nuevo, otra oportunidad para disfrutar de esta entrega de la saga de zombies de Capcom, a través de una descarga y en nuestras flamantes consolas de nueva generación. La única pega que tenemos es que los controles son una auténtica pesadilla, ya no estamos acostumbrados a aquella forma de jugar, y lo peor es que no se pueden personalizar. Pero si salvamos estos obstáculos, tal vez disfrutemos de nuevo manejando a Claire Redfield en esta edición, que también sale en caja sólo en Japón. ■

# Descargas

## Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE ONLINE EDITION

# EL STREET FIGHTER MÁS TÉCNICO

Para los amantes de la lucha quizá el mejor juego en el género jamás creado, para el resto un juego casi desconocido.

Hablar de Street Figher es referirnos a una saga que revolucionó los videojuegos, marcando su nombre a fuego en la memoria de una generación de jugadores. Pues incluso esta franquicia tiene capítulos menos conocidos. Es el caso de ***Street Fighter III Third Strike Online Edition***, un títul de culto para un sector de los más aficionados al género de la lucha, pero uno de los grandes desconocidos para los demás .

Su problema, y a la vez gran virtud es su sistema de juego, el más técnico y complejo de cuantos Capcom ha producido en su larga historia, dentro del género de la lucha. Parries, combos y golpes especiales convierten a este título en uno de esos que casi alcanzan la categoría de arte en manos de los más expertos luchadores. Todo eso está intacto y funciona tan bien como lo recordábamos, pero Capcom no se ha conformado con eso y ha dotado al título de un modo online a la altura de las circunstancias, de esos sin retraso perceptible en nuestras acciones y con diversos modos de juego que disfrutar: igualada, torneos, salas privadas, repeticiones...

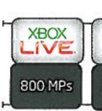
Y es que la esencia de todo juego de lucha siempre ha sido demostrar al mundo nuestra habilidad, siendo esto ahora posible en el juego más exigente del género. Por suerte también se ha pensado en el jugador sin conexión a internet al añadir retos que cumplir dentro de cada una de nuestras partidas (online u offline). Así nos iremos obligando a realizar ciertos movimientos más allá de la sala de entrenamiento, preparándonos para el campo de batalla online.




**NUEVAS LOCALIZACIONES, ARMAS, ENEMIGOS...** Lo tiene todo esta expansión.

Todo lo demás está clavado al original, desde el balanceo de personajes a las opciones del modo historia o los golpes especiales, por lo que no debemos esperar novedades al respecto. Incluso los gráficos utilizan los mismo cuadros de animación, con la salvedad de incluir un par de filtros de imagen para aumentar la nitidez mostrada. No habría estado de más retocar su apariencia para lucir mejor en las pantallas de alta definición, pero esta es una petición que no se ha querido escuchar.

Cuando este juego se lanzó, allá por 1999, se convirtió en un clásico instantáneo que aún hoy sabe conservar gran parte de su carisma. Un título más que recomendado para aquellos que gustan de la lucha online, pero no tanto para los menos duchos en este particular género videojueguil.




800 MPs



9,99 €

**Street Fighter III Online Edition**
Des: Capcom

**9.0**



## COD BLACK OPS REZURRECTIO LLEGA A PS3 Y PC

› El nuevo último pack de mapas de *Black Ops* ha sido oficialmente lanzado en PS3 y PC tras un mes de retraso por la exclusividad temporal para Xbox 360. Su precio es de 14.99€ e incluye cinco mapas para el modo zombis, aunque solo uno de ellos es completamente original. Éste responde al nombre de Moon y nos pondrá a luchar en plena superficie lunar con nuevos retos y armas diseñadas especificamente para la ocasión. El resto de mapas son los incluidos en las ediciones especiales de *Black Ops:* Nacht der Untoten, Verruckt, Shi No Numa, y Der Riese. Para todos aquellos que se los tuvieran ya, Activision regalará el nuevo mapa Moon sin coste alguno. Un regalo de despedido como último DLC.

Flight Control

# APARCA-AVIONES POR CONTROL REMOTO

*Flight Control* empezó siendo un adictivo juego de iPhone que dio el salto a DSi. Lo que no esperábamos es que pasase de lo táctil a lo remoto con Wii (también lo hace para PS3 y su Move) e incorpore novedades como un modo multijugador. Lo cierto es que el diseño del juego hace que se adapte perfectamente a que cada uno de los jugadores de ese nuevo modo multiplayer se encargue de 'aparcar' los aviones de un color, convirtiendo el cielo en un auténtico caos. Así, podremos jugar simultáneamente hasta cuatro personas y, además, podremos conectarnos para tratar de superar las mejores puntuaciones del mundo.
En lo básico, el juego sigue siendo lo mismo. Dibujar el trazo para aterrizar en la pista que le corresponda. Para ello contaremos con un puntero en pantalla. Contaremos 5 escenarios distintos y 10 vehículos a los que controlar.




**Flight Control**
500 Nps
Desarrolla: **Firemint Inc.**
8.8

Crimson Alliance

# ROL DE ACCIÓN SIN COMPLEJOS



Sin rodeos ni complicaciones, *Crimson Alliance* nos ofrece una experiencia de acción rolera al estilo Diablo, pero simplificada en la justa medida para mantener la adicción de los amantes del género.
Su mayor baza es una acertadísima jugabilidad cooperativa para hasta cuatro jugadores, en la que podremos elegir entre tres clases distintas de personaje (Mago, Guerrero y Asesina. Cada una cuesta 800 MPS por separado). A pesar de no contar con una personalización ni progresión con tanta profundidad como ocurre en títulos como Torchlight II, el estilo directo y basado en el empleo de tres únicos movimientos para atacar hacen al título lo suficientemente divertido, permitiéndonos acabar con un ejército incesante de criaturas que no nos concederá ni un respiro mientras avanzamos por las distintas mazmorras prediseñadas con un único objetivo: obtener la mayor puntuación.




**Crimson Alliance**
800 Mps
Desarrollador: **Certain Affinity**
7.8

Skydrift

# DERRAPANDO POR EL AIRE

Carreras al más puro estilo *Wipeout* o *Mario Kart*, pero surcando los cielos en circuitas cerrados. Esa es la propuesta que pone sobre la mesa Digital Reality. Los ingredientes los suponemos conocidos y son un control arcade, armas a tutiplén, atajos casi en cada curva y una sensación de velocidad bastante lograda.

Su pequeño 'pero' es lo corta que resulta la campaña en solitario y los pocos jugadores que hemos encontrado en el modo online. Aparte de esto, un buen juego con un apartado técnico más que resultón.





**Skydrift**
1200 Mps
14,99 €
Des: Dig. Re.
8.5

Radiant Silvergun

# MATAMARCIANOS CON CABEZA

Treasure es una de esas compañías míticas, que cuenta sus lanzamientos por bombazos. *Radiant Silvergun* es uno de ellos, un shoot´em up perfecto con gráfico que aún hoy dan la talla, música de infarto y una jugabilidad única que nos invita a usar la cabeza para solucionar las diferentes situaciones. Imprescindible.






**Radiant Silvergun**
Des: Treasure
9.3

# NEO retro

Todos aquellos juegos añejos que vuelven a estar de moda tienen su espacio en Marca Player.

3,99 € COMIX ZONE 

# NUNCA UN VIDEOJUEGO FUE TAN CÓMIC

La historieta que atrapó a su dibujante aparece por primera vez en PSN. Un juego chocante, único y totalmente original que ningún amante de lo retro se debería perder.

En su época, *Comix Zone* no obtuvo el éxito que se merecía si tenemos en cuenta su calidad. Pero, como en envejecido en barrica de roble, año a año, generación tras generación, como casi siempre ocurre el tiempo le ha colocado en su sitio, y hoy en día es considerado uno de los mejores juegos de la extinta Mega Drive. Salió a la venta en 1995, en los estertores de la consola de 16 bits de Sega, con Saturn ya a la venta en Japón y Playstation asomando la cabeza, lo que quizá contribuyó a su carencia de éxito inicial. Sin embargo, el título del Sega Technical Institute tenía empaque y calidad suficiente como para que, en la época del auge de las 3D, un precioso juego en 2D copase grandes críticas en los medios de comunicación.

*Comix Zone* estaba protagonizado por Sketch Turner, un chulesco dibujante de cómics que, en una noche de tormenta, se ve atrapado en su propia historieta mientras que el malvado Mortus, creado por el propio Turner, se hace con el poder del cómic y le pone todas las trabas del mundo a su creador.

En el terreno jugable, el título era un beat'em up en scroll lateral, en el que íbamos saltando viñeta tras viñeta -literalmente- mientras nos enfrentábamos con nuestros puños y piernas a todo tipo de enemigos. El juego tenía una gran cantidad de guiños al mundo del cómic, desde su colorista diseño artístico hasta las onomatopeyas que aparecían cuando golpeábamos a los enemigos. Incluso se veía la mano del propio Mortus, que dibujaba a algunos enemigos para ponernos las cosas difíciles.

*Comix Zone* no es solo un título retro de calidad. Es una curiosidad de la historia de los videojuegos, un juego cuyo diseño nunca se ha llegado a homenajear, por ahora.











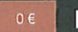
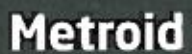
## ANOTHER WORLD VUELVE PARA IPHONE

Desde el dia 22 de septiembre está disponible en la Apple Store una nueva versión del genial *Another World*. El clásico de Eric Chahi llega con gráficos con mayor resolución y la posibilidad de elegir diferentes modos de control.



## RADIANT SILVERGUN DISPARA EN XBOX LIVE

Ya está disponible Radiant Silvergun en el bazar de Xbox Live Arcade. El mítico matamarcianos de Sega Saturn cuenta en esta versión con gráficos en alta definición, partidas cooperativas online y otro puñado de sorpresas. Todo por 1200 Mps.

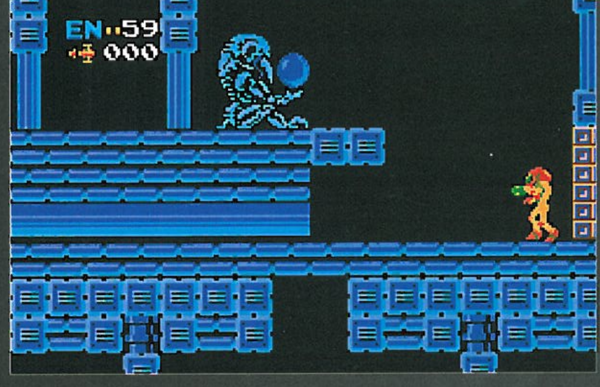
 

**Metroid** 


# LA REBAJA DE 3DS REVIVE A LA SAMUS ARAN DE NES

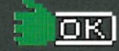
Lo que en un principio fue todo un despropósito por parte de Nintendo puede que tenga un lado más que positivo. Tener acceso a los grandes juegos de la historia de forma gratuita no es un mal plan. *Metroid* es uno de esos juegos y es accesible, al menos de momento, exclusivamente si eres uno de esos que compró la 3DS a full-price y ahora recibe los juegos en descarga como compensación. La versión que llega a la portátil de Nintendo es la que salió originalmente para NES y respeta todo el diseño original, controles y demás. Para los que anden un poco perdidos con esto de *Metroid*. Se trata de un juego de acción en el que se exploran los niveles de forma lateral buscando ítems que nos ayudan a progresar, pero que si es famoso por algo es porque nuestro protagonista es nuestra protagonista, una chica: Samus Aran. La adaptación del juego es sencilla, pero encaja a la perfección y tanto para los que jugamos el juego en su momento (que soltaremos una lagrimilla nostálgica) como para los que no lo hayan probado en su vida, es una oportunidad de oro. Nintendo distribuirá una versión definitiva del juego dentro de unos meses por un precio que no pasará de los 5 euros.



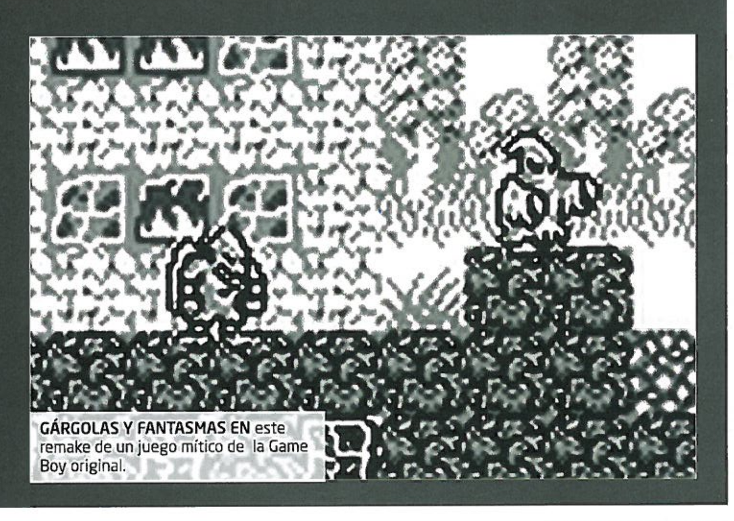

**SI ERES EMBAJADOR DE** 3DS puedes descargarte esta versión del Metroid clásico de NES, entre otros.

**Gargoyle's Quest** 


## UN FUERTE OLOR A GAME BOY

De nuevo una aventura de Game Boy ve la luz en 3DS. En esta ocasión nos encontramos con uno de esos juegos difíciles de definir en el que encontramos diferentes tipos de niveles y formas de interactuar. En ocasiones tendremos que superar fases de plataformas y en otras explorar una amplia zona en busca de un objeto. Eso sí, siempre con Firebrand como héroe protagonista que se enfrentará a los Destroyer que han invadido el lugar. La adaptación es buena, sin nada especial que debamos remarcar. Eso sí, no esperes ninguna novedad al estilo de un multijugador o algún otro tipo de juego. En las fases de plataformas se implementa un sistema de vuelo muy interesante y poco habitual en la época.



**GÁRGOLAS Y FANTASMAS EN** este remake de un juego mítico de la Game Boy original.

# Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.




## El Shaddai: AOTM



**Desbloquear trajes alternativos:** Deberás primero acabar el modo historia para desbloquear los nuevos trajes de Enoc. Puedes hacerlo en cualquier modo de dificultad y el truco funcionará igual.

Eso sí, los trajes no añaden función alguna, aunque con los especiales sí que podrás flipar, pues no recibirás daño alguno, aunque en contrapartida tampoco recibirás puntuación.

**Armadura antigua tipo A:** Es una armadura azul que conseguirás tras superar el juego.

**Armadura antigua tipo B:** Es una armadura que parece de bronce y que conseguiremos tras acabar la historia.

**Traje para montar bicicleta en la ciudad del futuro**: Consigue rango A o superior tras terminar la sexta misión.

**Traje de Enoc oscuro:** Es el traje que porta Enoc cuando es trasformado en un guerrero de la oscuridad en el mudo subterráneo. Consigue rango A o superior tras terminar la sexta misión y lo habrás conseguido.

**Equipo especial para Enoc:** Recuerda que con este equipo no podrás acumular puntuación. Consigue todos los fragmentos óseos de Ishtar en los portales del mundo oscuro y lo habrás conseguido.




## Catherine

**Conseguir nuevos efectos en Rapunzel. Primero deberás superar los primeros 64 niveles. Una vez hecho esto, introduce el siguiente código**: Arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, derecha

**Desbloquear el modo de juego Muy Fácil:** Deberás mantener el control en la opción principal mientras estás en la pantalla de inicio. Llegará el momento en que la pantalla comience a parpadear mostrando un fondo blanco.

Eso sí, deberás activar ese truco todas las veces que comiences el juego.



**Desbloquear el modo Coliseo:** Esta opción aparecerá una vez termines el juego por primera vez.

**Desbloquear los distintos finales del juego:** Cada final depende del puntaje en que quede el medidor de Karma y de lo que respondamos en las últimas cuatro preguntas. La primera pregunta no modifica el final, pero las demás sí que lo hacen, así que revisa bien lo que vas a decir.

**Final de los buenos amantes:** Responde Si a la segunda pregunta, Si a la tercera pregunta y Estoy listo a la última pregunta. Tu medidor de karma deberá estar en azul.

**Final de la verdadera libertad:** Responde No a la segunda pregunta, No a la tercera pregunta y Si a la última pregunta.




Tu medidor de karma deberá estar neutro.

**Final del tramposo sincero:** Responde No a la segunda pregunta, Si a la tercera pregunta y Si a la última pregunta. Tu medidor de karma deberá estar en rojo.

**Final de los amantes verdaderos:** Responde Si a la segunda pregunta, No a la tercera y Estoy listo a la última. Tu medidor de karma deberá estar en azul.

**Final del buen tramposo:** Responde Si a la segunda pregunta, Si a la tercera y entusiasmo caótico a la última pregunta. Tu medidor de karma deberá estar en rojo.

**Final de la buena libertad:** Responde No a la segunda pregunta, No a la tercera pregunta y Si a la última pregunta. Tu medidor de karma deberá estar en rojo o azul.

**Final de los malos amantes:** Responde Si a la segunda pregunta, Si a la tercera pregunta y Días Pacíficos a la última pregunta. Tu medidor de karma deberá estar en rojo.



**Final del mal tramposo:** Responde Si a la segunda pregunta, Si a la tercera pregunta y Entusiasmo Caótico a la última pregunta. Con el medidor de karma en azul.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

# TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

PSP

## Star wars The Clone Wars: Héroes de la República

**Desbloquear el sable de luz y actualizar los elementos de combate:**

Realiza los siguientes movimientos con la cruceta del mando: Izquierda, izquierda, derecha, derecha, arriba, abajo, abajo, arriba.

**Desbloquear el spider droid y actualizar el droid jak:**

Ahora realiza rápidamente los siguientes movimientos con la cruceta del mando: Arriba, izquierda, abajo, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, izquierda.

**Desbloquear el último sable de luz dentro del menú de trucos:**

Realiza los siguientes movimientos con la cruceta del mando: Derecha, abajo, abajo, arriba, izquierda, arriba, arriba, abajo.

## Limbo (360)

**Desbloquear una nueva camiseta para nuestro personaje.**

Este nuevo atuendo que a la postre es otro avatar en el juego, se obtiene una vez nos hagamos con uno de los logros esparcidos a lo largo de la historia.

**Obtener una curiosa mascota:**

Es posiblemente el premio más significativo que obtendremos, aparecerá una vez hayamos superado la intricada historia del juego.



## No Heroes Allowed! (PSP)

**Desbloquea los dos picos especiales:**

Hay dos picos especiales que sólo se pueden conseguir desde el menú Manage Save Data debajo de las opciones. Estos dos picos requieren partidas salvadas de los juegos What Did I Do to Deserve This, My Lord!? y What Did I Do to Deserve This, My Lord!? 2 que estén completadas al 100%.





## Solatorobo: Red The Hunter

**Nueva partida +:** Tras acabar las dos partes del juego, elegir Nueva partida. Conservarás tu nivel, rango de cazador, experiencia, dinero, fuselajes, el DAHAK Mk2, la biblioteca, las fotos, los vídeos... y podrás acceder a nuevos fuselajes.



**Desbloquear fuselajes para el DAHAK Mk2:**
**Tipo S:** Lo recibes gratis en el modo historia en la primera partida.
**Tipo R:** Se compra en la Golden Roar una vez que Merveille te habla de los fuselajes.
**Tipo G:** Se compra en la Golden Roar cuando acabes el capítulo en el que te dan el R.
**Tipo C:** Se compra en la Golden Roar cuando acabes el capítulo en el que te dan el G.
**Tipos SX, RX, GX y CX:** Se compran en la Nueva partida + en la cubierta de la nave de duelos, pero necesitas haber comprado el tipo correspondiente sin la X previamente.
**Tipo Omega:** Tras acabar la Nueva partida +, iniciar otra Nueva partida + y comprarla en la cubierta de la nave de duelos, habiendo comprado todos los tipos anteriores.



## Valk. Chronicles II

**Introduce los siguientes códigos en la segunda opción del modo extra.**

**Pegatina Blitz:** VWUYNJQ8HGSVXR7J
**Pegatina Edy Nelson:** R5PT1MXE-Y3BW8VBE
**Edy's Squad:** CR6BG1A9LYQKB6WJ
**Pegatina SEGA Logo:** 6RK45S59F7U-2JLTD
**Pegatina Skies of Arcadia:** WVZLP-TYXURS1Q8TV
**Pegatina Alicia Gunther:** K1C7XKL-JMXUHRD8S
**Trajes alternativos G Cadets (Cosette, Ali, and Zeri):** NL45TX9F8VRSUKGR
**Emelia, 2 nuevas misiones y la pegatina Little Wing**
**Tank:** FSHL2DTP1EVB52AN
**Pegatina Crazy Taxi:** 38WV17PK45T-YAF8V
**Pegatina Dr. Ivo "Eggman" Robotnik:** GVFX8GA73FDWHQUS
**Faldio:** GWNU95RSETW1VGNQ
**Pegatina Gallian Military:** TXU14EUV74PCR3TE
**Pegatina Isara Gunther & Isara's Dream:** 37LRK5D214VQVFYH

**360,PS3**

### Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition

Completa el juego con cualquier personaje en el modo Arcade y en cualquier nivel de dificultad. Con esto conseguirás 6 colores extras "Second Impact" para ese personaje. Los colores estarán seleccionables desde el menú Contenido Descargado en "Mi contenido".

**PS3**

### No More Heroes: Heroes' Paradise

**Desbloquea el modo Muy dulce:**

Completa el juego por primera vez para desbloquear el modo Muy Dulce, en el cual, las villanas irán vestidas con escasa ropa.

## iOS> Draw Race 2

**Carreras con los dedos**

# DIBUJANDO LA TRAZADA PERFECTA

El juego original dejó a miles de fans sin huellas tactilares de tanto dibujar sus mejores vueltas. Ahora, la secuela llega mejorada en todos los aspectos.

A pesar de su extraordinaria simplicidad o, precisamente por eso, el primer *Draw Race* triunfó al instante entre los usuarios de dispositivos de Apple. Un juego de carreras en el que no se maneja al coche en tiempo real, sino que tienes que dibujar previamente, y con mucho cuidado, la trazada que luego el coche hará en carrera. Parece tarea fácil, pero cuando los circuitos se complicaban y los rivales mejoraban, no era sencillo ajustar las trazadas, las curvas, los derrapes, los rebufos... Una fórmula que nos enganchó hasta límites insospechados, sobre todo en su versión multijugador.

Ahora Chillingo repite fórmula, pero mejorando todo de manera exponencial. Y esta mejora donde primero se nota es en el apartado gráfico, donde los escenarios en 3D ahora son mucho más realistas, igual que los coches. Esto produce unos efectos geniales, aunque a veces hace algo más confuso el momento de hacer la trazada, ya que las pistas no caben enteras en la pantalla del iPhone y nos pueden jugar alguna mala pasada.

Una novedad importante es el botón de turbo que se ha añadido en esta secuela, lo que nos permite pegar empujones a nuestro coche en medio de la carrera. Pero hay que elegir bien y recordar cual fue nuestra trazada, ya que el turbo puede hacer que el coche se salga en una curva o derrape más de lo que desearíamos.

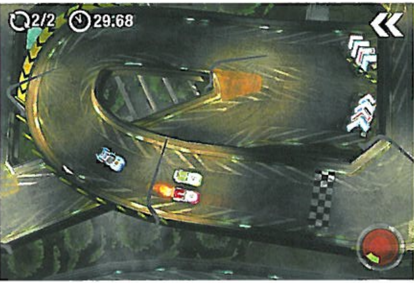
*Draw Race 2* incluye más de 180 desafíos, donde podemos desbloquear extras, nuevos coches y trazados, y que ahora, además de carreras de todo tipo (rallys, fórmulas, GT, etc.) también incluyen pruebas de habilidad con conos o globos. Y el modo multijugador, con hasta tres amigos en el mismo terminal, sigue siendo lo mejor del título. .

## HASTA CUATRO JUGADORES COMPITEN EN EL MISMO IPHONE













**Draw Race 2**

Desarrollador: **Chillingo**
Precio: **0,79€ (2,39 para iPad)**
Lanzamiento : Ya disponible

**9.2**

iOS, Android > Paper Zombie

# ZOMBIES DE PAPEL CON MALA LECHE

## Corta, despedaza, trincha o prende fuego a las decenas de zombies de origami que invaden este juego.



Otro estudio español, Wildbit Studios, nos da una enorme alegría en forma de juego para móviles. Acaban de lanzar, además de forma totalmente gratuita, este *Paper Zombie*, un desternillante juego que es una mezcla entre shooter y estrategia. Con la ayuda de armas cada vez más efectivas tendremos que eliminar a hordas de zombies de origami (hechos de papel) y proteger a los humanos inocentes. Y para ello cortaremos, dispararemos y arrojaremos con todo tipo de armas, cada vez más sofisticadas y efectivas. Pero para conseguir esas armas y mejorar nuestra matanza de papel hay conseguir muchos puntos o comprarlas directamente en la aplicación del juego.

**Paper Zombie**

Desarrollador: **Wilbit Studios**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento : Ya disponible

**8.8**

iOS > Naught

# UN GATO Y LA LEY DE GRAVEDAD

La empresa granadina Blue Shadow Games ha lanzado un interesante título para los dispositivos de Apple (también compatible para iPad) que tiene su punto fuerte en la utilización del giroscopio. Y es que el gato protagonista de esta extraña historia se moverá siguiendo la fuerza de la gravedad, mientras nosotros giramos el mundo onírico que lo rodea, intentando evitar los obstáculos y enemigos de todo tipo que encontraremos en cada nivel.

El juego cuenta con un diseño genial, todo con luces y sombras y extraños monstruos que intentan acabar con el pobre gato. Nuestro objetivo en cada nivel es llegar al final de una pieza, además de intentar recolectar los tres diamantes que se ocultan en cada fase. Todo ello, girando con habilidad nuestro dispositivo. Puedes descargar el juego de forma gratuita y, si te gusta, ampliarlo después con 15 niveles nuevos por 0,79 euros.

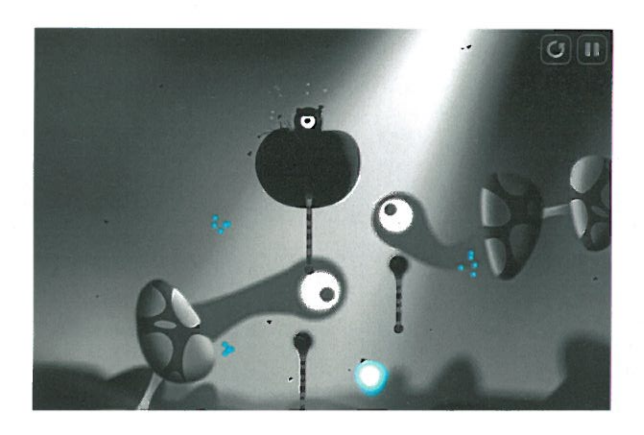





**Cut the Rope**

Desarrollador: **Blue Shadow G.**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento : Ya disponible

**8.2**



iOS > Contre Jour

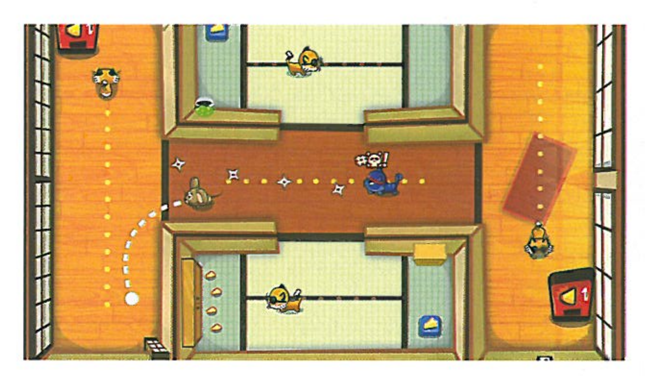
# BELLEZA TÁCTIL

Una pequeña obra de arte en forma de videojuego se ha vuelto a colar en la Apple Store. *Contre Jour* es un espectacular juego donde tendremos que ir coleccionando luces y abriéndonos camino por bellos escenarios jugando con la física. Pero, además de adictivo, este genial título cuenta con un diseño impresionante, una atmósfera genial y una banda sonora que obliga a disfrutarla con unos buenos auriculares puestos. Una pequeña joya que no te dejará indiferente, seguro.

**Contre Jour**

Desarrollador: **Chillingo**
Precio: **2,39€**
Lanzamiento: **Ya disponible**

**9.0**



iOS > Spy Mouse

# DE RATONES Y ESPÍAS

Un ratón super espía que se enfrenta a una banda internacional de gatos maleantes. Este es el guión de *Spy Mouse*, un juego de puzzles super adictivo que nos pone en la piel del agente Squeak, un ratón con una sola misión: hacerse con todas las porciones de queso que pueda arrastrar con sus cortas patitas. El juego tiene un centenar de niveles, repartidos en diferentes mundos, y en todos ellos hay que trazar el camino correcto para robar el queso, evitar a los gatos y recoger decenas de extras, habilidades especiales, etc..

**Spy Mouse**

Desarrollador: **Firemint**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

**8.0**

RECOMENDAD

**TEST**

LOGITECH G700

# EL RATÓN QUE TODO 'GAMER' DESEARÍA

Logitech ha conseguido convertid en un ratón el deseo de muchos jugadores, tener el control casi total del juego en tu mano.

**Web:** www.logitech.com **Precio:** 99,90 €

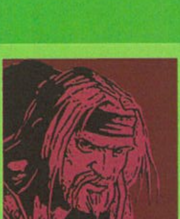
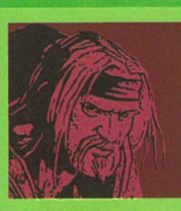
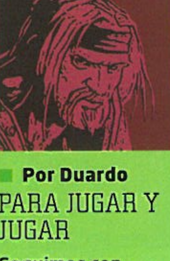
El Logitech G700 es el líder de la compañía líder mundial en la producción de ratones. A priori, con estos credenciales, el ratón pinta bien: Tecnología laser, perfiles de memoria integrados para tener un perfil para FPS, MMORPG u Ofimática, que podemos seleccionar con tan solo un botón; pies deslizantes para menor fricción... la verdad es que una vez analizado, es un gran ratón, pero no de los mejores. Han mejorado muchos aspectos e innovador, pero en características más comunes han fallado, como su poca duración de la batería, o la incómoda sensación de sudoración en la mano, al roce constante con el material del G700.

El ratón dispone de 13 botones programables, para poder realizar macros complejas con tan solo un clic. Todos los botones han sido moldeados individualmente para una identificación al tacto, y se nota. Por desgracia hay botones que no están correctamente adaptados, por ejemplo el botón rueda, tiene dos modos, uno clic a clic, que es fantástico y muy técnico, pero luego dispone de un modo hiperrapido, que falla, al ser más rápido que el propio navegador, juego o S.O. en el que trabajes.

Podemos usar el ratón con o sin cable, tanto con cable como sin él, la respuesta del ratón es instantánea, y podemos elegir la cantidad de señales por segundo de hasta 1000, que deseamos tener entre el ratón y el USB de tecnología inalámbrica, ofreciéndonos un libertad total. Por desgracia, la batería del ratón apenas dura poco más de día y medio, con un uso medio de él. Sin contar las múltiples incompatibilidades que ocasiona el usar el ratón solo con el cable, y sin el USB de conexión inalámbrica.

> "El G700 iba para gama alta, pero que se ha quedado en gama media/alta"

Sin duda alguna, uno de sus aspectos más sobresalientes es la forma del G700, unas curvas naturales que se ajustan a nuestra mano, pero eso sí, solo a los diestros, si eres zurdo, opta por el G300. Por el contrario a sus curvas naturales, le han incorporado un material, con un tacto que ayuda al agarre pero no a la comodidad, ya que el material usado da una falsa sensación de sudoración en la mano, si no la ocasiona realmente, que incomoda mucho al jugar a juegos de constante acción o exigencia. ■ *Por Edu Lopez (Aiolos)*

■ **Por Duardo**

PARA JUGAR Y JUGAR

**Seguimos con control.** Edu López ha analizado la joya de la corona de Logitech, el G700 y aunque nos ha gustado, ofrece tanto luces como sombras. ¡Y un análisis de Deus Ex en DirectX11!

### ¿SABÍAS QUÉ... LA SERIE GAMING DE LOGITECH

*...aunque Logitech se prodiga mucho en accesorios para PC's de trabajo, es en Gaming donde demuestra todo su potencial?*

*...el G300, el hermano pequeño del G700, dispone de 9 botones, está diseñado para ambidiestros, y solo cuesta 39,99€?*

**Nota final**

UN SEÑOR RATON PARA DISFRUTAR DE SUS 13 botones, pero que fracasa en su relación Calidad/Precio por pequeños detalles.

**7.0**

THRUSTMASTER FERRARI F1 WHEEL

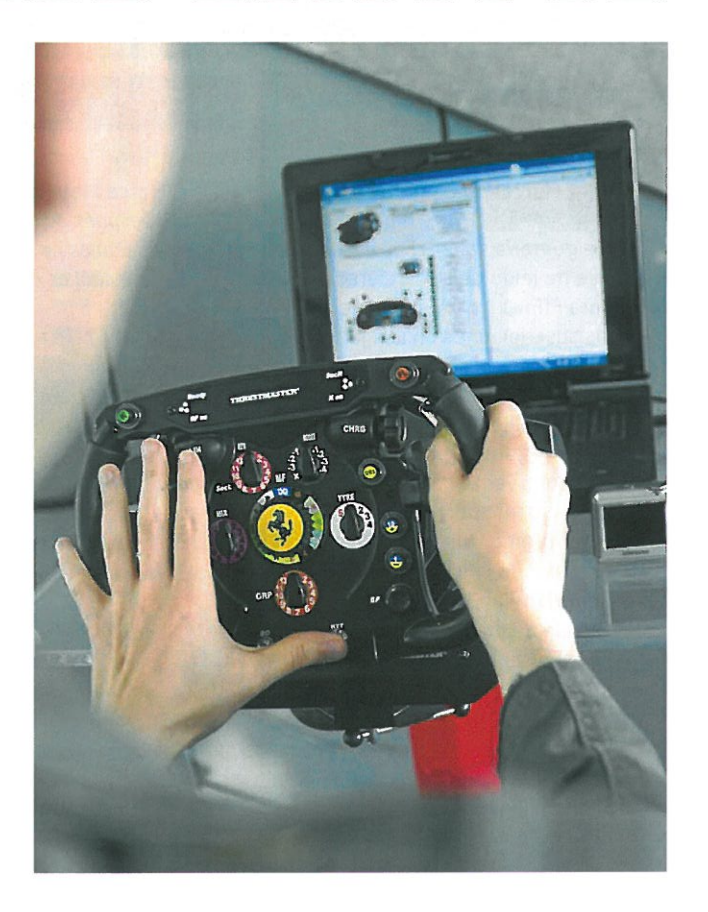
# ESOS LOCOS BAJITOS

Una réplica casi exacta del volante del Ferrari F1 150 Italia de este año que hará las delicias de los amantes de la simulación y el realismo.

**Web:** www.thrustmaster.com **Precio:** 149,99€

Thrusmaster nos ha presentado la pasada semana en el Gran Premio de Monza (sí, amigos, en Milán), el nuevo volante desarrollado codo con codo con la escudería Ferrari: El ***Ferrari F1 Wheel***. Se trata de una réplica escala 1:1 del auténtico volante que Fernando Alonso y Felipe Masa manejan en esta temporada 2010-2011. ¡Y vaya si se parece! Hemos podido verlo al lado del original y la similitud es brutal. Incluso en materiales, textura, sensaciones...

El volante, por sí solo, ya es alucinante, pero toda la experiencia de simulación que nos espera el próximo día 23 de septiembre (fecha de lanzamiento) viene acompañada de la nueva base T500 que para que os hagáis una idea, es, entre otras cosas, la que consigue el Force-feedback más alucinante que hemos probado hasta la fecha. Además, también han replicado los pedales del Ferrari F1 en metal con unas sensaciones más que satisfactorias.

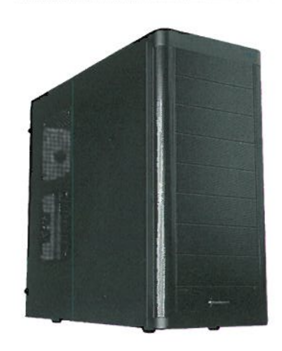



## PSTS!

**Todo el hardware en pinceladas...**

### OCZ ZX 1250

**A prueba de SLI y Crossfire.** ¿Que necesitas una fuente que pueda con todo? Nosotros hemos probado esta maravilla de OCZ con 1.250 w de potencia y estamos alucinados. ¡Ojo! ¡Sólo para muy fans del OC o de las configuraciones duales!

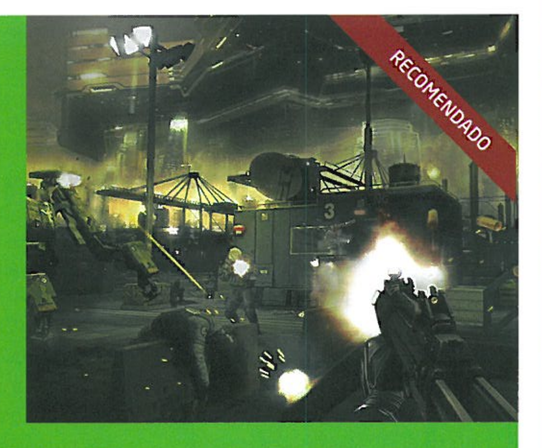


### Sharkoon Tarea

**¡Una caja muy maja!.** Sharkoon nos presenta esta nueva caja formato 'mid-tower' con nueve bahías 5.25" y un diseño de frontal recto, sencillo y elegante, inspirado en la serie Sharkoon Rebel 9 Economy. Trae ventiladores.

# EL DIRECTX11 EN DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

AMD NOS MUESTRA LA POTENCIA DE LA ÚLTIMA LIBRERÍA DE MICROSOFT




**El último juego de la franquicia Deus Ex,** rpg de acción futurista desarrollado por Eidos Montreal ha recibido buenas críticas y todo aquel que ha tenido la oportunidad de jugarlo ha quedado satisfecho destacando especialmente los atractivos de DirectX 11 y el Anti-Aliasing Morfológico.

Hemos tenido la oportunidad de probarlo con una ***ASUS HD 6950*** y lo más destacable con las opciones al máximo --incluyendo MLAA, únicamente soportado con DirectX 11 al igual que el FXAA -- son las sombras, el teselado, y la ausencia de objetos borrosos. Esto último se debe en gran medida a que AMD ha compartido - por primera vez - la tecnología con los desarrolladores que ahora pueden eliminar el post-proceso anti-aliasing y haciendo que desaparecen las imágenes borrosas; además, los usuarios de tarjetas gráficas GeForce no tienen de qué preocuparse puesto que AMD ha hecho compatible la tecnología.

Deus Ex: Human Revolution es el primer juego con soporte nativo para HD3D que funciona exclusivamente con gráficas de AMD y para lo cual se necesita un monitor que soporte el HD3D de AMD; algo muy a tener en cuenta en el futuro ya que actualmente la lista de dispositivos compatibles es corta.

En cuanto al rendimiento, tan sólo hemos notado los clásicos tirones al cargar las zonas, algo relativamente común y no dificulta la experiencia de juego en absoluto además cabe mencionar que aunque la diferencia es sutil utilizar MLAA mejora ligeramente el rendimiento con respecto al uso de FXAA.

En general Deus Ex es un juego que merece la pena ser jugado con DirectX 11 y las funciones ya comentadas activadas, sin embargo, jugarlo en DirectX 9 no hará que pierda el encanto.

*Por Miguel Díaz del Cid*

# Comunidad



## Xbox 360

### Final Fantasy XIII-2



**Jesús Viedma**
e-mail

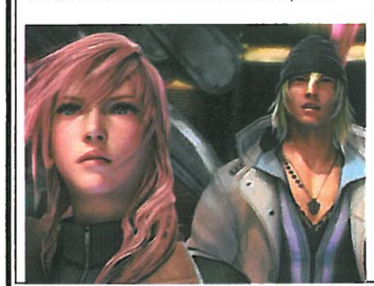
Hola. Me encanta vuestro programa. Os llevo escuchando desde el primero. Tengo un par de preguntas.

1ª ¿Sabéis algo sobre el Final Fantasy XIII-2?
2ª ¿Contará finalmente el Pro Evolution Soccer 2012 con la licencia de la liga BBVA?
Gracias.

Respuesta:
Hola Jesús, sabemos que tus preguntas van para la radio, pero te contestamos desde el papel que es así como más 'mono'.

1º De Final Fantasy XIII-2 se sabe bastante y en el momento de contestarte se están conociendo aún más detalles debido a la celebración del Tokyo Game Show. El más relevante es el anuncio de la fecha de lanzamiento para Europa (España incluida) el próximo 3 de febrero. Por lo tanto, ya no queda tanto para poder disfrutar de este prometedor juego. Seguro que en los próximos meses encuentras más información en estas mismas páginas.

2º Una vez más estás de enhorabuena, ya que PES 2012 contará con la licencia oficial de la liga BBVA y por tanto todos sus equipos y jugadores serán los que militan en ella. Sin embargo solo se incluirán los equipos de 1º división –como viene siendo habitual en esta franquicia-



### FIFA



**Marcelino Galindo**
e-mail

Me gustaría saber si es verdad lo que he leído de que quieren, para FIFA 13 o 14, implementar las suscripciones en sus juegos... Si lo hacen, al menos en España no creo que vendan mucho, a no ser que bajen los precios.
Otra pregunta, ¿puede haber algún proyecto para una consola de Microsoft portátil?
Y por último, ¿he hecho bien reservando la limited edition de Gears of War 3 ( ya que la épica se sale de mi presupuesto ) o no hay tanta diferencia con la normal?

Respuesta:
Bienvenido Marcelino
1º Suponemos que a lo que te refieres es al Season Pass que ya existe. Esta es la única suscripción que existe para FIFA y la diferencia entre tenerlo y no tenerlo es el juego en red. Se trata de una medida para evitar la venta de segunda mano, ya disponible en bastantes juegos. Si te refieres al Season Ticket, se trata de un servicio integrado para la totalidad de juegos de EA Sports (Tiger Woods, NHL, FIFA y Madden) que permite recibir un descuento al comprar las expansiones y poseer ciertas ventajas. Sin embargo la mayor parte de estos juegos no se lanzan en nuestro país, con lo que no cuentes con que este servicio llegue dentro de nuestra frontera.
2º En cuanto a la consola portátil de Microsoft, no parece que vaya ahora a embarcarse en una misión tan difícil como es la de desbancar a dos rivales experimentados en ese campo como son Nintendo y Sony. Por ahora. toca conformarse con la sección de móviles de Microsoft.

## Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



**Marca Player**
*¿Después de haber probado las demos de PES y FIFA... ¿Con cuál os quedáis?*

***Roberto Saez L***: Yo no me valgo de demos, espero la versión oficial y recién en ese entonces puedo plantear algo concreto.

***Fernando Bermudo Pascual***: Claramente por FIFA 12 pero he de reconocer que él pes ha mejorado mucho, es posible que caigan los 2.

***Matias Capilla***: El PES, sin lugar a dudas. Las mejoras se notan. El balón algo pesado pero mucho mejor que el FIFA desde la jugabilidad a las nuevas estrategias.

***Andrés Pardo***: Jaja, no hay uno mejor, los dos son buenos, solo depende del gusto del que lo juege.

***Fran Gomez***: Yo creo que no hay debate. Te lo dice un auténtico fanboy de PES o antiguamente llamado PRO, pero me quedo con FIFA desde el 08. A mí no me engañan más.

***Sebastián Pacheco***: Yo he probado las dos demos y me decanto por PES 2012. Me gusta su aspecto gráfico, su jugabilidad y este año tiene licencia de la Liga. Segurísimo que me lo pillo.

3º La relevancia de haber escogido la edición limitada o no viene dada por lo coleccionista que tú seas y lo relevante que sea Gears of War para ti. Nosotros, evaluando los contenidos de esta, consideramos que verdaderamente merece la pena lo que ofrece (caja especial, medalla octus, bandera COG, efectos personales de Adam Fénix...) para el precio que se pide.



**Francisco Javier Rodriguez**
E-mail

¡Hola buenas!

Llevo un tiempo con vuestra revista porque la hacéis para gente como yo, que lo que buscan son artículos donde pongan: "Nuevo videojuego sobre tal género, perfecto para ti por su alto contenido en sangre" y no artículos como: "En este juego la sangre es excesiva y no gusta y hay escasez de osos amorosos y jugabilidad cutre". Así que, de verdad, excelente revista.

Preguntas:
1. ¿No creen que Ezio está más que usado? El personaje mola, pero quisiera un Assassin's Creed del bando de Napoleón o de otras épocas históricas.
2. ¿Existen juegos de aventura gráfica para Xbox360? Del tipo Heavy Rain o The Longest Journey. Leí sobre Monkey Island, pero quiero más.
3.No me gustan los extras como



## CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:

*marcaplayer@unidadeditorial.es*

con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.




Kinect y mandos de Wii, los probé y no son mi estilo, soy un clásico como el mando con cable de toda la vida. ¿Los juegos con kinect se pueden jugar con el mando tradicional?

Muchas gracias y nos vemos en el próximo número.

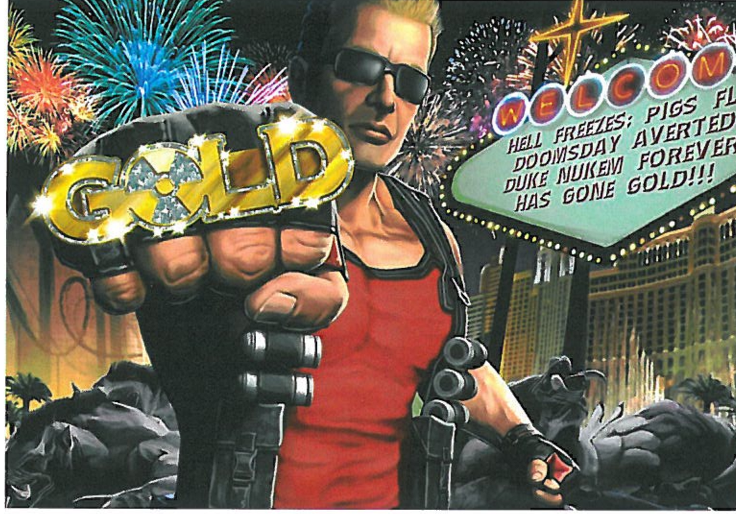
**Respuesta:**
Nos encanta que te guste nuestra manera de comunicar, esperamos poder seguir haciéndolo mucho tiempo.

1º En cierto modo tienes razón, a varios miembros de la redacción nos parece mucho más interesante el otro personaje de la franquicia, Altair. Pero tranquilo, en Assassin's Creed Revelations llegará la despedida de esta dupla de protagonistas.

Posiblemente los próximos títulos nos ofrezcan algo completamente distinto. Personalmente nos encantaría remontarnos al antiguo Egipto, a la época de la Revolución Industrial o, por qué no, a los tiempos actuales.

2º Aunque las aventuras gráficas no son un género puntero sí que tienes unos cuantos títulos destacables: Sherlock Holmes o Grey Matter en formato físico y las Aventuras de Wallace y Grommit o Sam y Max en formato descargable. Hay algunos ejemplos más, pero estos son los más destacables.

3º Tenemos una mala noticia: no hay manera de jugar con mando los juegos diseñados para funcionar con Kinect. Es más, nosotros mismos consideraríamos poco útil tal posibilidad, dado que en su mayoría se trata de juegos simples que centran gran parte de sus posibilidades en las capacidades de captación de movimiento. Lo más cercano son los juegos híbridos de mando y Kinect, como el futuro Mass Effect 3.




### PC/MAC


**Andrés Pardo Ortiz**
E-mail

Hola amigos:
Tengo unos problemas con Duke Nukem Forever que os voy a plantear a ver si me podéis ayudar.
1º Lo primero: es un juego que mi equipo puede poner a tope, pero si lo pongo a tope de resolución y con calidad "ultra" en texturas y demás, me salta la alarma de temperatura.
Este es mi equipo:
Intel Core 2 Duo 2,13Ghz
Windows XP
2GB de RAM
Tarjeta Gráfica: RADEON HD 5770
2º Sacaron un parche pero no sé cómo instalarlo ¿me podéis indicar cómo lo actualizo?
Muchas gracias. Agradecería que me contestarais porque es una duda muy gorda.

**Respuesta:**
¡Saludos, Andrés! Te estás haciendo un habitual de esta sección. ¡Eso está bien!
Para empezar, está bastante claro que el problema que tienes es de temperatura. En alguna ocasión hemos visto que un fallo de programación en algún título sobrecalentaba la gráfica, pero es la primera noticia que tenemos de que eso suceda con Duke Nukem Forever. En tu caso mucho nos tememos que tiene más que ver con el flujo de aire y con que la caja no disipa bien. Nos habría sido de mucha ayuda que nos dijeras cuál es tu caja, pero vamos a proponerte una serie de consejos más generales:
Para empezar, deberás abrir la caja y ver el estado en el que se encuentra. Si está llena de polvo, con una aspiradora (ojo, con cuidado) o con un bote de aire comprimido, deberás retirar toda esa suciedad.
A continuación, deberás limpiar cuidadosamente los ventiladores, tanto de la caja como del disipador de la cpu, si es de los modelos que permiten extraerlos. No estaría de más, por cierto, que cambiaras la pasta térmica ya que estamos, que permitirá a ese Core 2 Duo, funcionar más fresquito.
No especificas si el sobrecalentamiento es de cpu o de gráfica. Si es de esta última, y te ves muy manitas, puedes intentar limpiar también los ventiladores. ¡Ojo! Siempre con aire, no uses ningún producto. Para rizar el rizo, puedes incluso, desmontarla y ver el estado de la pasta térmica. Nosotros solemos usar la Arctic Cooling. Seguidamente, es muy importante que veamos si algún cable o pieza interrumpe el flujo de aire o lo

## Leído en Facebook

Perfil de Marca Player

**Marca Player**

*¿Qué esperáis de Formula 1 2011?*

***David Esteban***: que sea mucho mejor que el 2010, porque sino...

***Francisco David Guillen Perez***: Ganar el campeonato del Mundo, ya que Fernando Alonso ni en broma lo gana.

***Diego Gil Pulgar***: Un juegazo...con gráficos espectaculares, mucha jugabilidad y con DRS,KERS y, sobre todo, SAFETY CAR.

***Juan Ramón Herrera***: Que tras probarlo sin duda hay una mejora notable respecto a la versión del año pasado. :)

***Adrian Machado***: Que haya kers , DRS, safety car, mejores gráficos y más realista respecto a los coches.

***Diego Gil Pulgar***: Yo lo probé en Callao, y es la caña.. bastante difícil con volante, pero para ser la primera vez que lo pruebo con volante no está mal. Controlé dos trompos sólo con contravolantear. Fue espectacular.

***Dani Real***: Espero el mismo juegazo que el F1 2010. que seguro que no defraudará... ¡Alonso campeón!.. aunque este año no lo sea.

***Alex Gago***: A estas alturas de temporada... pues nada. Es como si sacaran el FIFA en marzo.

***Andrés Pardo***: Un juego realista y con una buena ambientación.

***Manel Bueno Marabé***: ¿Que Sebastian Vettel pierda? (en el juego nos ganará igualmente xDD)

# Comunidad





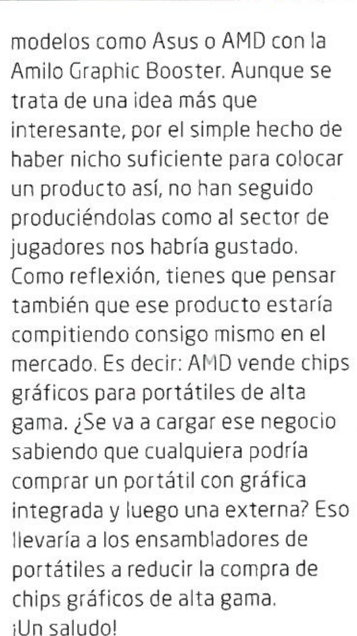
bloquea. En teoría, en la mayoría de las cajas, el aire entra por la parte frontal y sale por la trasera. Si tu caja no tiene ventiladores que metan aire, podrías pensar en intentar instalarle alguno, si la caja lo permite.
En cuanto a tu segunda pregunta... el parche de Duke Nukem Forever debería instalarse sólo, así que suponemos que nos estás preguntando por una versión del juego de esas que corren por ahí. Y sobre ese tema, no podemos ayudarte.
¡Un abrazo y gracias por formar parte de esta comunidad!

## 5 José M. Orellana Latorre
E-mail

Buenas. Quería saber qué es eso de los mods que sale en los juegos de Crysis y Crysis Wars. ¿Sabéis si la tarjeta grafica GEFORCE G105M CUDA 512MB vale para jugar a Crysis 2? Y luego, querría saber si existe alguna tarjeta externa que se pueda conectar a un puerto usb u otro para tener más capacidad de tarjeta grafica. Muchas gracias y que sepáis que me he descargado todos los podcasts y me los escucho del tirón. Sois muy buenos.

**Respuesta:**
¡Saludos, José! Pues mira, exactamente, Crysis Wars es el modo multijugador de Crysis Warhead, potenciado y modificado con un nuevo modo de juego y más mapas. Tal cual. Lo puedes encontrar, además, en distintos sitios como www.moddb.com y lugares similares.
En cuanto a tu segunda pregunta, no vas a poder jugar ni decentemente con esa gráfica de portátil a Crysis 2, lo que nos lleva, directamente, a tu segunda pregunta, muy interesante, por cierto. Te contamos.
Las gráficas USB para portátiles han estado en el candelero desde hace años. Ciertos ensambladores llegaron a presentar algunos modelos como Asus o AMD con la Amilo Graphic Booster. Aunque se trata de una idea más que interesante, por el simple hecho de haber nicho suficiente para colocar un producto así, no han seguido produciéndolas como al sector de jugadores nos habría gustado.
Como reflexión, tienes que pensar también que ese producto estaría compitiendo consigo mismo en el mercado. Es decir: AMD vende chips gráficos para portátiles de alta gama. ¿Se va a cargar ese negocio sabiendo que cualquiera podría comprar un portátil con gráfica integrada y luego una externa? Eso llevaría a los ensambladores de portátiles a reducir la compra de chips gráficos de alta gama.
¡Un saludo!





## 6 Andrés Pardo Ortiz
Email

Hola amigos de Marca Player.

Tengo unas cuantas cuestiones que me gustaría que resolvierais:
1ª: Con la salida de Dead Island y RAGE, me he preguntado si podría jugarlos en mi PC, me gustaría que me dijerais a que calidad puedo poner los juegos, asi que aquí os dejo mi equipo:
Intel Core 2 Duo 2,13Ghz
Windows XP
2GB de RAM
Tarjeta G: RADEON HD 5770

2ª: Ahora mismo estoy jugando bastante a Team Fortress 2, La Hermandad y SC: Conviction, ¿qué juegos me recomendáis que compre que tengan ese estilo?
3ª: Me gustan bastante los zombis y pensaba en hacerme con unos juegos de esta temática, principalmente Left 4 Dead y Dead Island, pero mi pregunta es: ¿son juegos que dan mucho miedo? ¡Soy bastante miedoso y no me quiero asustar!

**Respuesta:**
¡Este mes vamos a hacer un monográfico con nuestro amigo Andrés! Es coña.
No nos dices, amigo, a qué resolución estás jugando, por lo que, sin ese dato, es difícil que podamos especificarte una configuración óptima. De todas formas, aunque Dead Island no es excesivamente exigente con sus requerimientos técnicos en alta resolución, es muy posible que tengas que reducir efectos comprometedores como post procesado o sombras a medio.

# "TE RECOMENDAMOS LA BETA DE BRAWL BUSTERS. ES UN TÍTULO MULTIJUGADOR, ESTILO TEAM FORTRESS, CON UNA JUGABILIDAD BRUTAL. TE GUSTARÁ SEGURO".

En cuanto a RAGE, todavía no sabemos a qué nivel de come-recursos va a llegar, pero mucho nos tememos que estarás muy justo, más en el tema de RAM y CPU que en la gráfica, aunque también. Pero bueno. ¡A lo mejor nos sorprenden los amigos de ID Software!
En cuanto a la segunda pregunta, en el rollo de esos juegos que mencionas (mira que son dispares, ¿eh?), podemos recomendarte, sin duda, la beta de Brawl Busters. Es un Team Fortress con una jugabilidad absolutamente brutal. Te gustará, seguro. En cuanto al carácter narrativo de los otros títulos y su estilo de juego. ¡Lo tenemos claro! DEUS EX: HUMAN REVOLUTON. El mejor juego de PC de los últimos meses, de largo. Y te gustará su estilo.
Finalmente, eres un poco masoca, porque gustándote los zombis, no puedes luego decir que te dan miedito los juegos donde aparecen. Je, je. Además, resulta que sí, que aunque no son survival propiamente dichos (Dios, me vienen a la cabeza momentazos de Project Zero en que sí nos hemos llegado a cagar vivos), sí tienen sustos de esos de que te giras y... ¡Voilá! ¡Zombi devora carne en tu yugulaaaaar...!

## Multiplataforma


**7 Adri**
E-mail

Solo quería preguntar por qué no se saca un juego de fútbol sala. Cada vez se está extendiendo más por todo el mundo...

**Respuesta:**
Hola Adri. Nos encanta que nos hagas esta pregunta porque, entre los miembros de la redacción, más de uno es asiduo jugador de fútbol sala. La respuesta es la misma que podemos darte hablando de muchísimos otros deportes, desde volleyball hasta judo: las compañías consideran que no tienen el seguimiento suficiente como para, en caso de desarrollarlo, sacarle rentabilidad.

Desarrollar un videojuego, más aún si es totalmente nuevo, no una continuación, cuesta muchísimo dinero, además de las licencias. Se han hecho algunos intentos con juegos de gestión, como Handball Manager, de balonmano, pero como te decimos, de gestión, nunca de practicar el deporte. Y no creemos, al menos por el momento, que podamos ver un "FIFA" de fútbol sala.

Nos queda resignarnos y jugar a los FIFA Street, que son lo más parecido que hay.


**8 David Bellido**
e-mail

¡Hola Marca Player! Soy un gran fan de vuestra revista, la compro cada mes. Bueno, al grano, que tengo unas cuantas preguntas:

1- Ya sé que Revelations será el fin de las aventuras de Ezio pero, mi pregunta es si será también el fin de la saga en general o hay rumores de otras entregas de Assassin's Creed con otro personaje.

2- Quiero comprarme un juego de aventura/acción para estas navidades pero dudo entre Batman: Arkham City y Assassin's Creed: Revelations. ¿Cuál me recomendáis?

¡Un saludo para todo el equipo!



## Leído en MarcaPlayer

www.marcaplayer.com


**Marca Player**
*Películas que merecen un videojuego: como Malditos Bastardos, V de Vendetta, Karate Kid... (Comentarios en la web)*

***Bruce Willis***: Jajajajaja, ¡muy grande el artículo! ¡Grande McClane! ¡Me compraría la mitad de los juegos sin pensármelo!

***Margary***: Muy buenas ideas todas ellas. De esas me decantaría por Karate Kid y V de Vendetta.

***Lozar85***: De lo mejor de Marca que he visto en los últimos meses, además del reportaje del Infierno Verde (nurburgring nordsleife)

***Hip-8***: ¡Grandísimo reportaje! ¡Y geniales películas todas! Como dice lozar85, de lo mejorcito que habéis ofrecido por aquí en materia de reportajes desde que leo Marca Player..

***Nymerioh***: ¿Y no se puede hacer llegar este grandísimo reportaje a algún desarrollador para que lleven a cabo estos proyectos?

***Will-Moran***: Creo que sería más bien "Videojuegos que merecen una película". Y allí encontrarías todos los Metal Gear, los Mass Effect, The Witcher... Algo se podría hacer de Diablo y de Assassin's Creed...La lista sería muy larga. Lo malo, que las adaptaciones de juegos a pelis son bastante cutre-casposas.

***Aragonesfans***: Yo veo clarísimo un videojuego de "Soy Leyenda".

***hexakamp_2009***: Un videojuego de Rambo pero bien hecho, no la bazofia que se había diseñado hace años. De hecho, creo que está en proyecto y desarrollo un juego de Rambo.

# Comunidad



**Respuesta:**
Hola David. Pues al grano nosotros también con la respuesta.

1- No se ha confirmado nada de una siguiente parte, pero se da por sentado que la habrá. En el universo de Assassin's Creed aún hay muchísimo que contar, muchísimos años de historia que repasar y Ezio es un personaje más de todo este universo. No creo que nos arriesguemos mucho al decir que Ubisoft está ya trabajando, muy probablemente, en un siguiente juego de la saga que nos llevará a otra época histórica, ya que, como bien has dicho, este es el último juego de Ezio. Ahora bien. ¿Cuándo saldría? ¿En qué época irá ambientado? ¿Quién será el protagonista? No podemos responderte de momento a ninguna de estas preguntas pero tranquilo, habrá más AC.
2- ¡Difícil pregunta! Hemos probado ambos juegos, pero no lo suficiente como para poder dar una conclusión acerca de cuál es mejor. Es posible que la franquicia de Batman con Rocksteady esté más fresca que Assassin's Creed. El juego salió en 2009 y, desde su lanzamiento, han llegado a las tiendas dos Assassin's más. Esto puede significar que, si has jugado tanto a La Hermandad como a Arkham Asylum, el salto a Arkham City sea más impresionante que el que pueda haber hacia Revelations. Pero son solo suposiciones. Creemos que van a ser dos grandes juegos de aventuras. Espérate a los análisis y podremos contestarte con más seguridad. Un abrazo.

## Playstation



**9 Iván Cuiñas**
Facebook

¿Sabéis cuando saldrá Sly Cooper 4: Thieves in Time? ¡Gracias!

**Respuesta:**
Hola Iván. Pues el juego está fechado para su salida a lo largo del 2012. El calendario fiscal japonés va de abril a marzo, y el título posiblemente no salga en este año fiscal, sino en el siguiente, es decir, a partir de abril de 2012. Pero son todo suposiciones nuestras. Si nos tenemos que mojar para concretar más, te diríamos que lo más seguro es que salga en el segundo semestre de 2012. Cuando sepamos la fecha exacta, os lo haremos saber.

**10 Guillermo Polo**
Facebook

Me gustaría saber cuáles pueden ser lo próximos juegos para PSP. Tengo pasta y quería saber en qué juegos debería gastármela. ¿Podéis ayudarme?

**Respuesta:**
Hola Guillermo:

Desde el anuncio de PS Vita, ha disminuído el número de lanzamientos para PSP alarmantemente. Por el momento, podemos recomendarte FIFA y PRO 2012, que saldrán en septiembre, así como NBA 2K12 en basket. Esos deportivos y más allá, Invizimals The Lost Tribes, el juego de lucha con realidad aumentada de los españoles de Novarama; y Naruto Shippuden Ultimate Ninja Impact, también de lucha, aunque más hack n'slash. De este último tienes un avance en el número anterior. Aún así, ninguno de ellos es un grandísimo juego, simplemente buenos. Un abrazo.

**11 Marcos Molina**
E-mail

Hola, me llamo Marcos y es la segunda vez que os escribo. Soy un gran seguidor vuestro (suena a frase hecha, pero es la verdad). Mi gran duda es... ¿Me compro el Call of Duty: Black Ops o me espero y me compro el Fórmula 1 2011? Es que estoy entre ambos y no me puedo comprar los dos. Muchas gracias con antelación y seguid así.



**Respuesta:**
Hola Marcos. Es una pregunta de muy difícil respuesta, ya que son dos juegos difícilmente comparables, son de dos géneros completamente distintos. Depende mucho de las ganas que tengas, si es de pegar tiros o de ganar carreras ya que, decirte cuál es mejor es muy difícil, en muy pocos elementos podemos compararlos. Para que te sirva de orientación, Black Ops obtuvo un 9,5, Fórmula 1 2011 aún no tiene nota, pero el de 2010 consiguió un 9,3.

Eso sí, si te decantas por el shooter, te recomendamos que esperes un poco, hasta el lanzamiento de Modern Warfare 3 y Battlefield 3, ambos salen a principios de noviembre (el día 8 y el 3 de noviembre, respectivamente). Por dos razones. Black Ops cuesta ahora aproximadamente 70 euros, y casi seguro que no bajará de precio hasta el lanzamiento de la nueva generación de shooters. Podrás comparar y, por esos 70 euros, conseguirás un juego mejor que Black Ops. Y, si te apetece Black Ops, probablemente haya bajado de precio, por lo que tendrás aún








# "¿POR QUÉ DISNEY NO INTRODUCE A BASIL EN KINGDOM HEARTS?"

presupuesto para hacerte con otro juego, aunque sea ahorrando un poco más. Esperamos haberte sido de ayuda.

## Nintendo




**Alex G**
e-mail

Hola, últimamente me he fijado que los 'crossovers' Disney hay muchos personajes de películas Disney, pero no tienen en cuenta algunos como Basil, el Sherlock Holmes de los ratones. Me parece injusto que falten algunos personajes solo por que no son tan populares. El ratón superdetective podría tener la oportunidad ser popular, si Disney lo usara más y hasta podría competir con las películas de Robet Downey jr. ¿Qué le cuesta añadir a Basil como personaje jugable, o le hagan un nivel en Kingdom Hearts?

No paran de repetir películas como un canal de TV. Podrían hacer niveles basados en otras películas Disney, en especial de Basil.

**Respuesta:**
Alex, no podemos estar más de acuerdo contigo. No en el caso concreto de Basil, que también, sino en el de muchos héroes olvidados que parecen no haber calado demasiado en el público general, eso que llaman mainstream, y que, por eso, no suben al podio de la fama. Se nos ocurren muchas injusticias similares en el universo de Disney, pero también en el mundo Marvel, por ejemplo. Sinceramente, es muy probable que cada vez que se plantee un nuevo Kingdom Hearts, por poner ese ejemplo, llegue alguien del equipo y presente una idea en la que se incluya a Basil (o a Pocahontas), pero desde estratos superiores, más allá de lo emotivo o buen personaje que sea el que se tenga delante, lo que importa es que, además, sea comercial, atractivo para el público y, sobre todo, aporte una cara conocida en la portada que anime a vender más juegos. Personalmente, creo que Warren Spector hizo una enorme labor en ese sentido con Epic Mickey en el que, de hecho, el juego iba un poco de eso: salvar a los grandes olvidados y despreciados por Disney, sacarlos del Páramo. Algunos personajes consiguen salir y ganarse la gloria y otros, como le ocurre a Basil, tendrán que seguir esperando una oportunidad. Quizá llegue un día en que Pixar lo relance y se convierta en el ratón más popular del mundo... con permiso de Mickey.



## Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



**Marca Player**
*Ahora que ya os habéis bajado los juegos del programa Embajadores de la 3DS para compensar la bajada de precio, ¿pensáis que la compensación es suficiente?*

***Germán Vázquez Manchón***: Fíjate si creo que vale tan poco la pena que ni los he bajado todavía....

***César Álvarez Blázquez***: Me parece que no son unos juegos a la altura de los jugadores.

***Pedro Silva***: Yo creo que no es correcto pensar en ello como una compensación. Cuando la adquirimos en su día estuvimos dispuestos a pagar lo que fuera por la consola, aún a sabiendas de que era mucho dinero por lo que se nos daba. A partir de ahí, los regalos se agradecen.

***Jorge Sánchez***: ¿Es una pregunta retórica? ¿80 euros (bueno la mitad) a cambio de juegos de hace 30 años a pelo, sin retoques tridimensionales ni nada? Los tengo originales y también en Wii. No, no me compensa para nada, son unos cutres los de Nintendo que lo único que han hecho es inflar el precio de forma brutal para ganarse más pasta aún, como si el éxito de sus consolas no fuese suficiente.

***Juan Ramón Herrera***: Es una mierda, hablando en plata. Son juegos muy quemados y que los jugones llevan disfrutando lustros de ellos... además los han sacado beneficios constantemente desde hace generaciones. ;)

***Juan Carlos Merino***: Para nada. Sigo sintiendo que me han estafado. No pago por esos juegos ni 0.79 euros, que hay juegos en el AppStore a ese precio que son calidad PS1 o PS2 en muchos casos.

## Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



**Marca Player**
*¿Qué os parece la salida del segundo stick para Nintendo 3DS? ¿Necesario? ¿Útil? ¿Os da igual?*

***Daniel Pérez Ruiz***: Una cagada como la copa de un pino. Cada día Nintendo confirma la gran cagada que ha sido la consola y sus planes para ella. Nintendo: ¡no todos los días es domingo!

***Matías Humberto Aravena***: Me parece a mí,que mejor esperaré a que salga la nueva Nintendo 3DS con el stick incluido, porque harto fea que se ve la consola con ese adaptador del segundo stick.

***Iñaki Rodríguez Lopez***: Faltan dedos para tanto joystick/botones.

***Mauri Saldarriaga Aguirre***: Mi sincera opinión es que convierte la consola en un ladrillo, además de anunciar la salida de la N3DS 2.

***Diego Tesouro Ojea***: Yo creo que la DS como estaba, estaba bien; lo que tenían que hacer era dos cosas: 1. sacar más colores en la consola. Y 2, mejorar cosas como las tarjetas para Internet, etc.

***Víctor BlackSide***: Para mí, el simple hecho de la existencia de la consola no merece nada. Es como la nueva PS Vita de Sony, otra consola creada para sacar pasta, pero para colmo son malas.

***Juan Carlos Merino***: Una puñalada trapera a los que confiamos en ella desde el primer día. Nos costará mucho olvidar este duro golpe. El accesorio es horrible. Revisión a la vista para el E3 de 2012 y salida el mismo mes.

***María Dolores Pradera***: Pues bien y mal a la vez. Bien, porque le hacía falta, y mal, porque es una guarrada para los que la compraron de inicio. Todo dependerá de si luego los juegos "lo exigen" o no.



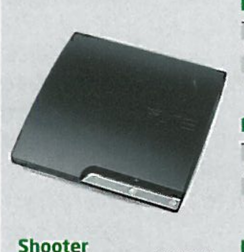

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

# Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

## PLAYSTATION 3



### Plataformas

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Little Big Planet 2 | 29,95 | 9.5 |
| 2 | Little Big Planet | 19,95 | 9.5 |
| 3 | Ratchet & Clank: A | 29,95 | --- |
| 4 | R&C: Atrapados... | 39,95 | 8.7 |

### Conducción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Gran Turismo 5 | 29,95 | 9.3 |
| 2 | F1 2010 | 29,95 | 9.3 |
| 3 | DiRT 3 | 59,95 | 9.2 |
| 4 | **F1 2011** | 61,99 | 9.0 |

### Lucha

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Street Fighter IV | 29,95 | 9.6 |
| 2 | Tekken 6 | 39,95 | 9.6 |
| 3 | Marv vs. Capcom 3 | 60,95 | 9.3 |
| 4 | SSFIV | 39,95 | 9.2 |

### Rol

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Mass Effect 2 | 29,95 | 9.5 |
| 2 | Deus EX: HR | 59,90 | 9.6 |
| 3 | Final Fantasy XIII | 29,90 | 9.4 |
| 4 | Oblivion: Elder... | 26,90 | --- |

### Estrategia

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Valkyria Chronicles | 26,95 | --- |
| 2 | Endwar | 26,95 | 8.5 |
| 3 | Civilization Rev. | 39,95 | --- |
| 4 | C&C Red Alert 3 | 69,95 | 8.0 |

### Musical

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Rock Band 2 | 49,95 | 9.2 |
| 2 | Rock Band Beatles | 49,95 | 9.0 |
| 3 | DJ Hero | 40,95 | 9.0 |
| 4 | Guitar Hero 5 | 69,95 | 9.0 |

### Shooter

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Modern Warfare 2 | 69,95 | 9.7 |
| 2 | Killzone 2 | 29,95 | 9.6 |
| 3 | Bioshock | 19,95 | 9.6 |
| 4 | Killzone 3 | 70,95 | 9.5 |

### Deportivo

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | **FIFA 12** | 65,95 | 9.2 |
| 2 | FIFA 11 | 29,95 | 9.4 |
| 3 | NBA 2K11 | 40,95 | 9.0 |
| 4 | Fight Night Cha... | 49,95 | 9.0 |

### PlayStation Store

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | RDR Undead N | 9,99 | 9.4 |
| 2 | SSF2THDR | 14,99 | 9.2 |
| 3 | Lara Croft GoL | 14,95 | 9.2 |
| 4 | **Bastion** | 14,95 | 9.2 |

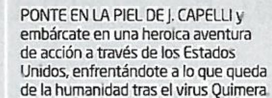
### Acción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Red Dead R. | 29,95 | 9.8 |
| 2 | Uncharted 2 | 29,95 | 9.7 |
| 3 | AC: La Hermandad | 39,95 | 9.7 |
| 4 | L.A Noire | 55,99 | 9.5 |

### EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PLAYSTATION 3



**Resistance 3**

PONTE EN LA PIEL DE J. CAPELLI y embárcate en una heroica aventura de acción a través de los Estados Unidos, enfrentándote a lo que queda de la humanidad tras el virus Quimera.




## Wii



### Plataformas

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | S. MarioGalaxy 2 | 49,95 | 9.8 |
| 2 | S. Mario Galaxy | 44,95 | 9.7 |
| 3 | Kirby's Epic Yarn | 49,95 | 9.5 |
| 4 | New Super Mario | 49,95 | 9.2 |

### Conducción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Mario Kart Wii | 49,95 | 8.1 |
| 2 | Fórmula 1 2009 | 19,95 | 8.9 |
| 3 | **Driver: S. Fran.** | 49,95 | 8.7 |
| 4 | NFS: Nitro | 19,95 | 7.9 |

### Lucha

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Super Smash Bros | 49,95 | 9.2 |
| 2 | Tatsunoko vs... | 39,95 | 8.9 |
| 3 | WWE SD 2009 | 24,95 | 8.8 |
| 4 | Castlevania Judg. | 29,95 | 7.8 |

### Rol

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | M. Hunter Tri | 49,95 | 9.6 |
| 2 | Xenoblade Chr... | 50,95 | 8.5 |
| 3 | Zelda: Twitlight... | 59,95 | --- |
| 4 | FF Chocobo's Dun. | 36,95 | 8.2 |

### Estrategia

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Little King's Story | 39,95 | 9.0 |
| 2 | Pikmin 2 | 29,95 | 8.0 |
| 3 | Overlord Dark L. | 49,95 | 8.6 |
| 4 | Animal Crossing | 49,95 | 8.4 |

### Musical

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Rock Band 2 | 39,95 | 9.2 |
| 2 | Rock Band Beatles | 29,95 | 9.0 |
| 3 | GH: Metallica | 59,95 | 9.0 |
| 4 | Let's Tap | 19,95 | 7.5 |

### Shooter

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | House of the Dead | 39,95 | 9.5 |
| 2 | MW Reflex Ed. | 59,95 | 9.3 |
| 3 | Metroid Prime Tril | 49,95 | 9.2 |
| 4 | 007: Golden Eye | 50,95 | 9.0 |

### Deportivo

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | **FIFA 12** | 39,95 | 9.2 |
| 2 | PES 2010 | 39,95 | 9.2 |
| 3 | Grand Slam Tennis | 39,95 | 9.0 |
| 4 | M&S JJOO Invier. | 39,95 | 8.9 |

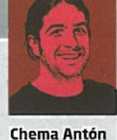
### Puzle

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Boom Blox Smash | 19,95 | 8.6 |
| 2 | Rayman Raving | 29,95 | 9.6 |
| 3 | Trivial Pursuit | 39,95 | 8.2 |
| 4 | Pictionary | 29,95 | 7.0 |

### Acción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | No More... 2 | 39,95 | 9.0 |
| 2 | Red Steel 2 | 49,95 | 9.0 |
| 3 | S.H. Shattered M. | 39,95 | 8.9 |
| 4 | Metroid: Other M | 50,99 | 8.4 |

### EL EXPERTO RECOMIENDA

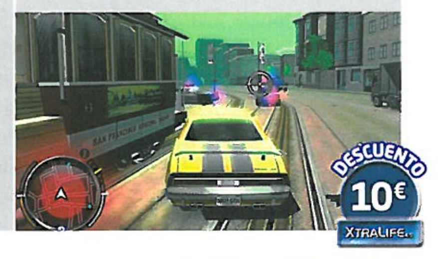


Chema Antón
WII



**Driver: San Francisco**

EL CLÁSICO DRIVER REGRESA al presente con una nueva entrega ambientada en la ciudad de San Francisco y con más de 300 Km. de carreteras para explorar.




## XBOX 360



### Plataformas

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Prince of Persia | 26,95 | 8.7 |
| 2 | Tomb Raider Und. | 29,95 | 8.7 |
| 3 | Banjo-Kazooie | 29,95 | 8.6 |
| 4 | de Blob 2: The U... | 50,95 | 8.5 |

### Conducción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Forza 3 | 29,95 | 9.5 |
| 2 | F1 2010 | 29,99 | 9.3 |
| 3 | DiRT 3 | 59,95 | 9.2 |
| 4 | **F1 2011** | 61,99 | 9.0 |

### Lucha

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Street Fighter IV | 29,95 | 9.6 |
| 2 | Tekken 6 | 39,95 | 9.4 |
| 3 | Marv vs. Capcom 3 | 60,95 | 9.3 |
| 4 | SSF IV | 39,95 | 9.2 |

### Rol

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Mass Effect 2 | 29,95 | 9.7 |
| 2 | Deus EX: HR | 59,95 | 9.6 |
| 3 | Fallout NV | 29,95 | 9.5 |
| 4 | Final Fantasy XIII | 29,95 | 9.4 |

### Estrategia

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Halo Wars | 39,95 | 8.6 |
| 2 | Endwar | 59,95 | 8.5 |
| 3 | Civilization Rev. | 59,95 | --- |
| 4 | Tropico 3 | 49,95 | 8.3 |

### Musical

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Rock Band 2 | 49,95 | 9.2 |
| 2 | Rock Band Beatles | 29,95 | 9.0 |
| 3 | DJ Hero | 110 | 9.0 |
| 4 | Guitar Hero 5 | 69,95 | 9.0 |

### Shooter

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | COD: MW 2 | 69,95 | 9.7 |
| 2 | Halo Reach | 64,95 | 9.5 |
| 3 | Bioshock | 19,95 | 9.5 |
| 4 | CoD: Black Ops | 70,95 | 9.5 |

### Deportivo

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | **FIFA 12** | 65,95 | 9.2 |
| 2 | FIFA 11 | 29,95 | 9.4 |
| 3 | NBA 2K11 | 40,95 | 9.0 |
| 4 | Fight Night Cha... | 49,95 | 9.0 |

### Xbox Live Arcade

| | | MPOINTS | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Braid | 1200 | 10 |
| 2 | Shadow Complex | 1200 | 9.5 |
| 3 | RDR Undead N | 800 | 9.4 |
| 4 | Limbo | 1200 | 9.3 |

### Acción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Red Dead R | 29,95 | 9.8 |
| 2 | **Gears of War 3** | 65,95 | 9.7 |
| 3 | AC: La Hermandad | 39,95 | 9.7 |
| 4 | L.A Noire | 55,99 | 9.5 |

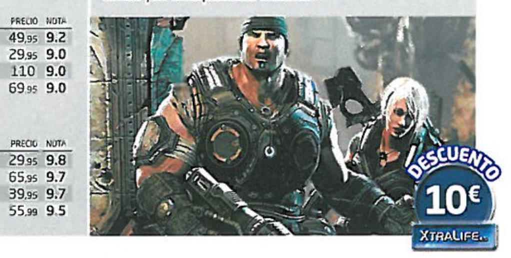
### EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

**Gears of War 3**

LA ESPECTACULAR CONCLUSIÓN DE una de las sagas más laureadas de todos los tiempos. Lucha como Marcus Fenix contra las hordas de Locust para salvar por siempre a los humanos.



# PSP



### Plataformas

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Little Big Planet | 39,95 | 9.0 |
| 2 | Prinny | 39,95 | 8.5 |
| 3 | Patapon 3 | 29,95 | 8.3 |
| 4 | Locoroco 2 | 29,95 | 8.0 |

### Conducción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Midnight Club LA | 19,95 | 9.1 |
| 2 | Motorstorm AE | 39,95 | 9.0 |
| 3 | Split/Second | 39,95 | 9.0 |
| 4 | F1 2009 | 39,95 | 8.7 |

### Lucha

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Dissidia Final Fant | 39,95 | 9.0 |
| 2 | Tekken 6 | 39,95 | 8.9 |
| 3 | Soul Calibur BD | 29,95 | 8.5 |
| 4 | Dissidia 012: FF | 40,95 | 8.5 |

### Rol

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Crisis Core FF VII | 29,95 | --- |
| 2 | Persona 3 | 45,99 | 9.0 |
| 3 | Tactics Ogre: Let | 40,95 | 9.0 |
| 4 | Invizimals | 39,95 | 9.0 |

### Estrategia

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Valkyria C. 2 | 40,95 | 9.0 |
| 2 | Endwar | 29,95 | 8.5 |
| 3 | Mytran Wars | 29,95 | 8.4 |
| 4 | Eye of Jugment L | 29,95 | 7.0 |

### Musical

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Beaterator | 14,95 | 8.5 |
| 2 | Rock Band Unplug | 39,95 | 8.2 |
| 3 | Patapon 2 | 39,95 | 8.4 |
| 4 | Patapon | 29,95 | --- |

### Shooter

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Resistance Retri. | 39,95 | 9.2 |
| 2 | Killzone: Liberat. | 19,95 | --- |
| 3 | Syphon Filter LS | 24,95 | --- |
| 4 | Medal of Honor H2 | 19,95 | --- |

### Deportivo

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | **FIFA 12** | 39,95 | 9.2 |
| 2 | FIFA 11 | 19,95 | 9.4 |
| 3 | **PES 2012** | 19,95 | 8.5 |
| 4 | S. White Snow | 19,95 | 8.0 |

### Puzzle

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Buzz Cerebros | 29,95 | 7.5 |
| 2 | Buzz Bolsillo | 29,95 | 6.5 |
| 3 | Mind Quizz | 19,95 | --- |
| 4 | Capcom Puzzle W | 29,95 | --- |

### Acción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | MGS: P. Walker | 39,95 | 9.5 |
| 2 | God of War: GE | 29,95 | 9.5 |
| 3 | The 3rd Birthday | 39,95 | 9.4 |
| 4 | GTA Vice City Stor. | 19,95 | 9.2 |

**EL EXPERTO RECOMIENDA**



**D. Navarro**
**PSP**

### FIFA 12

NUEVA ENTREGA DE LA PRESTIGIOSA franquicia de fútbol que llega cargada de abundantes mejoras como una IA superior, nuevas cámaras y el nuevo motor de impactos de jugadores.



# NINTENDO DS



### Plataformas

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | New S.Mario Bros | 39,95 | --- |
| 2 | Yoshi's Island DS | 39,95 | --- |
| 3 | de Blob 2: The U... | 34,95 | 8.5 |
| 4 | Lego STW III | 37,95 | 8.2 |

### Conducción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Mario Kart DS | 36,95 | 9.1 |
| 2 | Trackmania DS | 29,95 | 8.2 |
| 3 | Grid | 29,95 | 8.2 |
| 4 | Moto Racer DS | 39,95 | 7.8 |

### Lucha

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Bleach: BoF | 29,95 | 8.3 |
| 2 | Bleach: Dark Souls | 39,95 | 8.1 |
| 3 | Ultimate Mortal K | 44,95 | 7.2 |
| 4 | WWE 2009 | 9,95 | 5.5 |

### Rol

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Mario & Luigi: VCB | 39,95 | 9.3 |
| 2 | Inazuma Eleven | 39,95 | 9.2 |
| 3 | Chrono Trigger DS | 39,95 | 9.0 |
| 4 | The World Ends... | 39,95 | 8.7 |

### Estrategia

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | AoE: Mythologies | 19,95 | 8.9 |
| 2 | Civilization Rev | 19,95 | 8.8 |
| 3 | Cookie Shop | 39,95 | 8.6 |
| 4 | Fire Emblem | 39,95 | 8.5 |

### Musical

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Rhythm Paradise | 29,95 | 9.1 |
| 2 | Maestro! Jump | 29,95 | 8.5 |
| 3 | Guitar Rock Tour | 9,95 | 7.7 |
| 4 | GHoT: MH | 39,95 | 7.2 |

### Shooter

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Metroid Prime H. | 39,95 | 8.4 |
| 2 | Space Invaders Ex. | 29,95 | 8.4 |
| 3 | MW Mobilized | 39,95 | 8.3 |
| 4 | Big Bang Mini | 29,95 | 8.0 |

### Deportivo

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Fifa Soccer 09 | 19,95 | 8.4 |
| 2 | TH Proving Ground | 29,95 | 7.8 |
| 3 | New Int. T&F | 39,95 | 7.3 |
| 4 | Skate it | 39,95 | 7.2 |

### Puzle

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Profesor Layton | 39,95 | 9.5 |
| 2 | Profesor Layton 3 | 39,95 | 9.1 |
| 3 | Ghost Trick: Dete... | 39,95 | 9.0 |
| 4 | Profesor Layton 2 | 39,95 | 8.7 |

### Acción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | GTA: Chinatown W. | 19,99 | 9.3 |
| 2 | Zelda: Spirit... | 39,95 | 9.2 |
| 3 | Castlevania: OoE | 39,95 | 9.0 |
| 4 | SolaTorobo: RTH | 39,95 | 8.6 |

**EL EXPERTO RECOMIENDA**



**Chema Antón**
**NDS**

### SolaTorobo: RTH

UN MUNDO ÉPICO DE FANTASÍA engloba este bello juego de acción y rol en el que encarnaremos a Red, un perro de 17 años en la lucha contra gigantescos robots y otros enemigos.




# NINTENDO 3DS




### Plataformas

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | S. Monkey Ball | 49,95 | 6.8 |
| 2 | Raving Rabbids | 45,95 | 6.5 |
| 3 | ----- | --,-- | --- |
| 4 | ----- | --,-- | --- |

### Conducción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | PilotWings Resort | 45,99 | 8.2 |
| 2 | **Driver Renegade** | 39,99 | 7.8 |
| 3 | Ridge Racer 3D | 45,99 | 7.7 |
| 4 | Steel Diver | 45,99 | 7.1 |

### Lucha

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | DOA Dimensions | 45,95 | 9.2 |
| 2 | SSFIV: 3D Editi... | 45,95 | 9.0 |
| 3 | ----- | --,-- | --- |
| 4 | ----- | --,-- | --- |

### Rol

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | ----- | --,-- | --- |
| 2 | ----- | --,-- | --- |
| 3 | ----- | --,-- | --- |
| 4 | ----- | --,-- | --- |

### Estrategia

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Ninten... +Cats | 45,95 | 8.1 |
| 2 | ----- | --,-- | --- |
| 3 | ----- | --,-- | --- |
| 4 | ----- | --,-- | --- |

### Musical

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | ----- | --,-- | --- |
| 2 | ----- | --,-- | --- |
| 3 | ----- | --,-- | --- |
| 4 | ----- | --,-- | --- |

### Shooter

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | ----- | --,-- | --- |
| 2 | ----- | --,-- | --- |
| 3 | ----- | --,-- | --- |
| 4 | ----- | --,-- | --- |

### Deportivo

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | **FIFA 12** | 39,95 | 9.2 |
| 2 | **DualPenSports** | 39,95 | 7.8 |
| 3 | PES 2011 3D | 40,95 | 7.0 |
| 4 | ----- | --,-- | --- |

### Puzle

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Pac-Man & G. Dim | 40,99 | 7.6 |
| 2 | Puzzle Bobble U | 40,99 | 6.0 |
| 3 | ----- | --,-- | --- |
| 4 | ----- | --,-- | --- |

### Acción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Ocarina of Time | 45,99 | 9.5 |
| 2 | Starfox 64 3D | 45,95 | 9.3 |
| 3 | RE: The Mercenar... | 45,95 | 7.2 |
| 4 | Tranformers 3 | 50,95 | 7.0 |

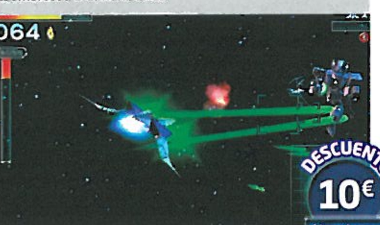
**EL EXPERTO RECOMIENDA**



**Chema Antón**
**3DS**

### Star Fox 64 3D

LYLAT WARS VUELVE A LA VIDA en 3DS. Un juego de disparos que te permite volar con total libertad y disfrutar de la galaxia en unas asombrosas 3 dimensiones.




# PC



### MMO

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | WoW: Cataclysm | 34,95 | 9.5 |
| 2 | WoW: Lich King | 34,95 | 9.5 |
| 3 | Aion | 49,95 | 9.2 |
| 4 | Warhammer Online | 29,95 | 9.0 |

### Conducción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Burnout Paradise | 29,95 | 9.5 |
| 2 | DiRT 3 | 40,99 | 9.2 |
| 3 | Pure | 29,95 | 9.2 |
| 4 | **F1 2011** | 39,95 | 9.0 |

### Aventura

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | H. Monsters II | 19,95 | 8.5 |
| 2 | Sam & Max | 29,95 | 8.3 |
| 3 | Sherlock Holmes | 19,95 | 8.2 |
| 4 | Dracula Origin | 9,95 | 8.0 |

### Rol

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | The Witcher 2 | 50,99 | 9.7 |
| 1 | Mass Effect 2 | 9,95 | 9.6 |
| 2 | Deus EX: HR | 49,95 | 9.6 |
| 3 | Fallout New Vegas | 29,95 | 9.5 |

### Estrategia

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | StarCraft II | 60,99 | 9.9 |
| 2 | Warhammer 40K | 49,95 | 9.3 |
| 3 | Empire Total War | 49,95 | 9.3 |
| 4 | Men of War: AS | 19,95 | 9.2 |

### Plataformas

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Prince of Persia | 59,95 | 8.7 |
| 2 | Lego indy 2 | 29,95 | 8.3 |
| 2 | iFluid | 18,95 | 7.0 |
| 3 | Up! | 19,95 | 7.0 |

### Shooter

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Modern Warfare 2 | 59,99 | 9.7 |
| 2 | ARMA II | 39,95 | 9.5 |
| 3 | Aliens vs Predator | 49,95 | 9.3 |
| 4 | Arma II: OA | 29,95 | 9.3 |

### Deportivo

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | **FIFA 12** | 39,95 | 9.2 |
| 2 | FIFA 11 | 29,95 | 9.4 |
| 3 | NBA 2K11 | 29,95 | 9.0 |
| 4 | **PES 2012** | 39,95 | 8.5 |

### Puzzle

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | Little Pet Shop | 29,95 | 7.5 |
| 2 | World of Goo | 29,95 | -.- |
| 3 | Crazy Machines 2 | 9,95 | -.- |
| 4 | Line Rider Freest | 19,95 | -.- |

### Acción

| | | PRECIO | NOTA |
|---|---|---|---|
| 1 | GTA IV | 34,95 | 9.8 |
| 2 | Batman Arkham A | 29,95 | 9.6 |
| 3 | AC: La Hermandad | 29,95 | 9.5 |
| 4 | Dead Space | 19,95 | 9.3 |

**EL EXPERTO RECOMIENDA**



**'Duardo'**
**PC**

### Warhammer 40.000: Space Marine

Sin ser de lo mejor, es uno de los juegos de acción pura más interesantes de estos meses para la plataforma PC. ¡A repartir tortas!




## ENTRADAS PLATINUM

### PS3
### Gran Turismo 5




**SEPTIEMBRE**
29,95 €

El simulador de conducción por excelencia con más de mil coches y los circuitos más emblemáticos.

### PS3
### MotorStorm Apocalypse




**SEPTIEMBRE**
29.95 €

La ciudad abandonada por un apocalíptico terremoto se convierte en un circuito perfecto para esta nueva entrega.

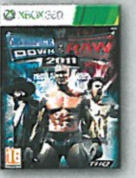
### 360,PS3
### Splatterho...




**SEPTIEMBRE**
29.95 €

Vive como Rick una épica aventura en pos de rescatar a su novia. Disfruta de su violencia primigenia y sin censura.

### 360,PS3
### WWE: Smack. vs Raw 2011




**SEPTIEMBRE**
29.95 €

Controla el destino de más de 70 superestrellas en campañas nuevas con argumentos basados en Road to Wrestlemania.




# 10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.







| Plataforma | PVP | XtraLife | Precio | Código descuento |
|---|---|---|---|---|
| PS3 | ~~71,99€~~ | 64,95€ | 54,95€ | XLMARCA*SRES3* |
| PS3 | ~~71,99€~~ | 62,95€ | 52,95€ | XLMARCA*SDRSF* |
| XBOX 360 | ~~71,99€~~ | 62,95€ | 52,95€ | XLMARCA*XDRSF* |
| PC | ~~60,99€~~ | 56,95€ | 46,95€ | XLMARCA*PDRSF* |
| Wii | ~~50,99€~~ | 46,95€ | 36,95€ | XLMARCA*WIDRSF* |
| PS3 | ~~65,99€~~ | 59,95€ | 49,95€ | XLMARCA*SF111* |
| XBOX 360 | ~~65,99€~~ | 59,95€ | 49,95€ | XLMARCA*XF111* |



















| Plataforma | PVP | XtraLife | Precio | Código descuento |
|---|---|---|---|---|
| 3DS | ~~45,99€~~ | 41,95€ | 31,95€ | XLMARCA*3DSFOX* |
| PS3 | ~~60,99€~~ | 56,95€ | 46,95€ | XLMARCA*SDISL* |
| XBOX 360 | ~~60,99€~~ | 56,95€ | 46,95€ | XLMARCA*XDISL* |
| XBOX 360 | ~~65,99€~~ | 61,95€ | 51,95€ | XLMARCA*XGOW3* |
| PC | ~~50,99€~~ | 44,95€ | 34,95€ | XLMARCA*PSPMAR* |
| PS3 | ~~60,99€~~ | 56,95€ | 46,95€ | XLMARCA*SELSH* |
| XBOX 360 | ~~60,99€~~ | 56,95€ | 46,95€ | XLMARCA*XELSH* |

## Cómo usar tus códigos descuento




1. Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

**Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.**

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de octubre de 2011.







12 números
por sólo
22,80 €

La incomparable calidad digital y comodidad de Gamestar hará que te sientas dentro del juego. Jamás jugar en línea ha sido tan real ni tan intenso, gracias a su asombrosa claridad de audio y su control de anulación de ruidos.

Gamestar también puede usarse para telefonía por Internet mediante voz sobre IP, chat y videoconferencias.

**¡No te pierdas esta oferta única!**




**O ELIGE UN DESCUENTO DEL 25%**







LLAMA AL

**902 998 199**

Lunes a Viernes de 9h a 18 h.

revistas@unidadeditorial.es




Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, y hasta fin de existencias, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor. Promoción válida solo para nuevos suscriptores.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

# Need for Speed THE RUN

## 21 de Octubre 2011

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, clusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.


OFFICIAL
gamesradar
SELECTION
E3 2011
MVG



2011
BEST OF
E3
AWARDS